昭和59年5月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第5号 昭和57年12月6日第3種郵便物認可 昭和57年6月22日国鉄首都特別扱承認雑誌第6267号

マイコン BASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

1984 5



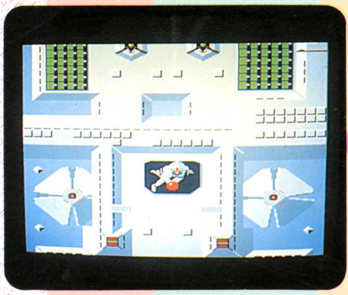
特別定価 ¥350

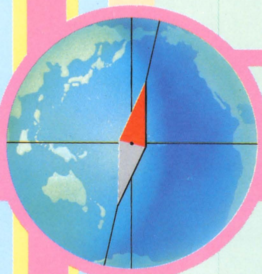
50機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

移植マスター大作戦22

新連載「Dr.Dのマシン語寺子屋II」

- APPLEII THE NUTON
- BMJr.LII 3D-BASE CRASH/HONEY FLYER
- BML IIIMK5 KIRAI ZONE/こうのとりのおとしもの
- コモドール64 気分だけORGUSS
- FM-7/8 スターラッツ/TELETELE
- FP-1000/1100 WORM&GIRL
- RX-78 METEORITE WARS/パズルゲーム
- JR-100 SCRAMBLE DELAY/宝だからタカラ
- JR-200 MULTI1/忍者
- MSX CAT HELP/WALL GAME
- M-5 爆弾工場/NINJA
- MAXMACHINE フォッサマグナ
- MULTI8 誘導ミサイルゲーム
- MZ-K/1200/700 ケーブルマン/シャクトリシャクトリ/新日本プロレス
- MZ-80B/2000/2200 鳥/ホコホコ/ドット/なわとびゲーム/善ちゃんが行く
- MZ-5500 PANPAN2/PIDER
- PASOPIA(T)/5 BATTLE FIELD
- PASOPIA7 LOAD WALKER
- PC-6001/MKII/6601 MINE ESCAPE/射的/ひとり歩けゲーム/PAGE1
- PC-8001/MKII REBOUND/LABELER/PICPOK/CUPID
- PC-8801/MKII 森のダイヤ/DUST WORLD
- PC-9801/E/F ヤルキーの冒険
- ぴゅう太 ポリスゲーム
- SC-3000 フライトシミュレータ/恋人を守れ
- SMC-777 RETURN OF THE JAWS/GIRL OTASUKEDASE
- VIC-1001 黒き海原
- X1 クラッシュ&キャリー/ながぐつをはいたネコGAME
- ZX-81 ランダムアタック
- HC-20 LASER DIFENDERII/BASIC ROBOT WAR
- JR-800 いってくれ！
- PC-8201 XEMIOUS
- FX-702P SINK ENEMY
- PASOPIAmini SUPPER
- PB-100 ペンギン/Bible Vable
- PC-1245 樹海
- PC-1500 AIRPLANE ATTACK
- PC-2001 NARIO BROTHERS







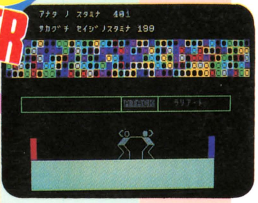


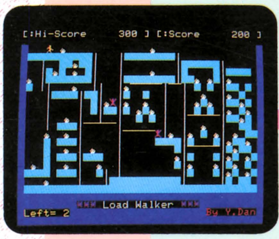


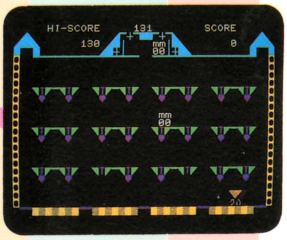


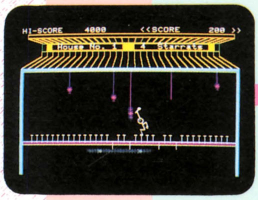


創刊25号
THE BEST PROGRAMMER号キャンペーン













別冊付録
マイコンスーパーソフトマガジン 特報!! SUPER XEVIOUS登場!!

SHARP

PASCAL、LOGO、MACHINE…
多彩なシステムソフト、だから
いつも新機種としてつき合えます。



MZ-2200は、もちろん各種言語やソフトウェアが自由に入れ換えできる〝クリーン〟設計。その特長を存分に発揮させるためのシステムソフトも各種サポート、自由自在のシステムチェンジでPASCALマシンにも開発マシンにも……。さらにMZ-2000で蓄積された膨大な数のアプリケーションソフトもそのまま使用できるなど、優れた市販ソフト環境を誇っています。シャープのMZなら、実用的で愉しいコンピューターの世界が約束されています。

〈MZ-2200の主な特長〉●アドレス空間64Kバイト、オールRAM。応用自在のクリーンメモリシステム●本体だけでなく周辺機器をも含めたシステムコストパフォーマンスを徹底して追求した経済設計●8色カラーコントロールをはじめとしたハイレベルなグラフィック機能●高機能・高速CPU Z80A搭載●16ビットへの対応も考慮した先進設計●4スロットの拡張ユニット標準装備●操作性を重視した前面コントロール(IPLスイッチ、リセットスイッチ、音量ボリウム)

▶写真の14型カラーディスプレイMZ-1D15、データレコーダMZ-1T02、フロッピーディスクドライブMZ-1F07およびドットプリンタMZ-1P07はオプションです。●テープベースでMZ-2200をご使用の場合はデータレコーダMZ-1T02が必要です。

多彩なシステムソフト

●構造化プログラミング学習に インタープリンタ PASCAL
MZ-1Z004(テープバージョン) 標準価格 12,000円

●技術計算や事務処理計算に――倍精度BASIC
MZ-1Z003(テープバージョン) 標準価格 7,000円・
MZ-2Z003(ディスクバージョン) 標準価格 12,000円

●気軽にマシン語にアタック――マシンランゲージ
MZ-1Z006(テープバージョン) 標準価格 7,000円

●より高度なシステム活用に―― 漢字カラーディスクBASIC
MZ-2Z021(ディスクバージョン) 標準価格 5,000円
※漢字ROMボードMZ-1R13 標準価格 41,800円をサポートできます。

●新しい時代の言語――MZ-LOGO
(テープバージョン) 9,800円 ㈱日本ソフトバンクより発売中。

●テープベースのマシン語開発ツール―システムプログラム
MZ-1Z005(テープバージョン) 標準価格 25,000円

●本格的マシン語プログラムづくりに ―― フロッピーDOS
MZ-2Z004(ディスクバージョン) 標準価格 50,000円

★TV提供番組「パソコンサンデー」―MZ-2200を使った講座好評放映中!!
★機種別、目的別ハード・ソフト満載「MZアプリケーション」Vol.5
定価 300円――お求めは最寄りのMZ取扱店でどうぞ。
★新作ソフト、周辺機器開発情報「MZニューアプリケーションニュース」
――随時無料発行しています。最寄りのMZ取扱店でどうぞ。

資料請求券
MZ-2200
ベーシック
マガジン
5係

シャープ株式会社 本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) ●お問い合わせ、資料請求は…シャープ㈱国内産機営業本部
〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)


パーソナルコンピュータ
MZ-2200
標準価格128,000円

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

な、なんと贅沢な。

「すぐに誰でも使えるんだって⁉」
「ディスクソフトが5枚もついているからね」

NECが、ふんだんに最新技術を注ぎこんでうれしいマシンをつくりました。普及機としては贅沢すぎる機能を満載したハイ・コストパフォーマンスなパソコン、PC-6601。NECから、惜しげもなく新登場。



好評発売中！



本体標準価格84,800円

- ボイスシンセサイザ内蔵、話せるパソコン。
- 漢字ROM搭載、読みやすく、見やすい表示。
- 色彩あざやか、15色カラーグラフィック機能。

パソコンが、話せる・漢字る・カラフル。

NECパーソナルコンピュータ PC-6000シリーズ

PC-6001mkII

- マイクロフロッピィディスクドライブ内蔵。
- 買ったその日からホームワープロ機能。
- すぐ使えるディスクソフトが5枚ついている。

①日本語ワードプロセッサ(事例集つき)
②英文カナワードプロセッサ、表計算(パソカルク)、ミュージック、ユーティリティー
③④⑤アドベンチャーゲーム
(小松左京先生監修)

PC-6601本体標準価格143,000円

12型カラーディスプレイPC-KD201…標準価格59,800円
ディスプレイ置台PC-66M75………標準価格 5,500円
サーマルプリンタPC-PR401………標準価格39,800円

フロッピィ内蔵でホームワープロにもなる

NECパーソナルコンピュータ

PC-6600シリーズ







ほらね。もう、ステレオやラジカセみたいにつきあえる。

コンピュータって、意外と簡単な奴だよ。だって、僕らのキングコングだもの。話題のMSX仕様だから、ソフトもハードも自由に使える。その上、マニアライクなキーボード、こんなに大きくってたたきやすいキー。2つのスロットで使い方もどんどん広がってゆく。さあ、そばへおいでよ。



いまなら、学習ソフトをプレゼント中!

3月1日から4月30日まで。キングコングCF-2000をお求めの方に学習ソフトをさしあげます。算数・数学・英語入門の2巻セット。詳しくはお店で。




National
−技術でひらく 世界の繁栄−
STOP
HOME
CLS
SELECT
INS
DEL
BS
RETURN
SHIFT
CF2000
PERSONAL COMPUTER
ナショナル MSX パーソナルコンピュータ
キングコング™*
本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円
▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーテレビ TH15-M1VR標準価格77,000円 プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(1基)・カラープロッタプリンタCF-2311標準価格69,800円・サーマルプリンタCF-2301標準価格59,800円・プリンタインターフェイスカートリッジCF-2121標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株)情報機器部MBM係まで MSXマークのはいったものは互換性があります。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSXはマイクロソフト社の商標です。
MSX
ナショナル
松下電器

信頼と創造の富士通



FM SPIRIT. 満開、

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。
いくつになっても、どんな時でも
興奮させてくれるモノなら大歓迎。そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

友だちづきあいできるパソコン

今、話題のMSX規格に対応。操作はカンタン、ROMカートリッジをスロットへ入れるだけ。手にしたその日からゲームをはじめ、学習、家事にと幅広く友だちづきあいのできるパソコンです。

●RFコンバータを内蔵、家庭用テレビの画面がそのままディスプレイに早がわり。

●多彩な16色のカラーグラフィック表示。

●8オクターブ3重和音のサウンド機能。

●FM-7と接続することにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるグラフィック、そしてダブルPSGによるマルチサウンドが実現。

MSX MSXマークはマイクロソフトの商標です。



FM-X

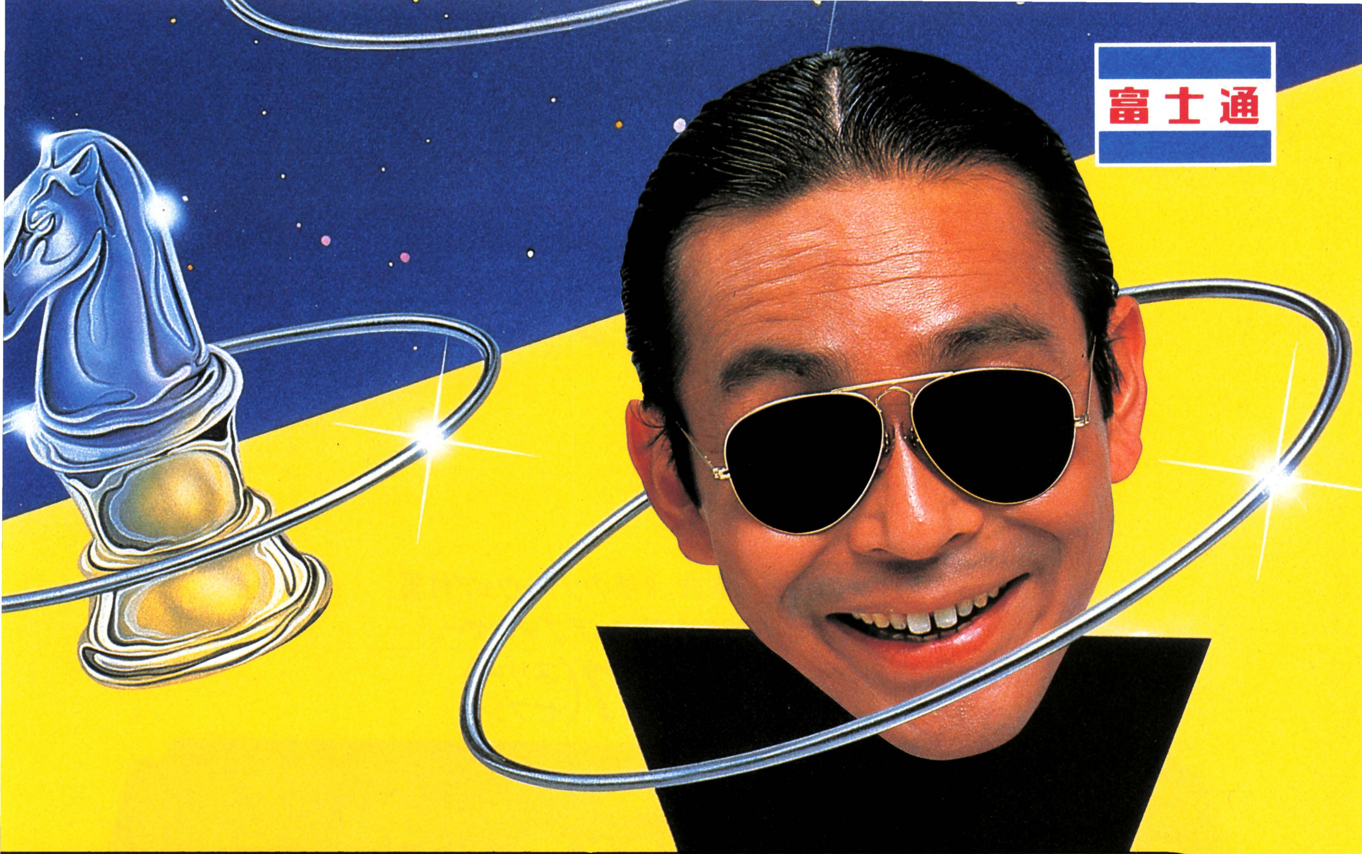
エックス

¥49,800（本体価格）

新発売

マイコンスカイラブ：FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示実演。あなたのパソコンのコンサルタントとしてご活用ください。●東京・虎ノ門(03)591-1091／591-2561●東京・秋葉原(03)251-1448／251-1449●札幌〈時計台ビル〉(011)222-5476〈丸井今井〉(011)241-4185●仙台(0222)66-8711●名古屋(052)221-6016●大阪(06)344-7628／341-0486●広島(082)247-3949●福岡〈開設準備室〉(092)471-7203

近頃、パソコン、ワープロ カラダによろC。●富士通提供のTV番組「コンピュートないと」、嵐山光三郎さんほかを迎え、装いも新たに、毎週パソコンとワープロの最新情報を満載して好評放送中です。



ボクらの興奮ゴコロ

豊富なソフトで、ますます親しみやすくなるパソコンFMシリーズ。

テクノロジーで育つボクらの感覚は、こんなマシンを見逃せない。

RUN THE FM.! このスピリッツを体験しないか。



ハードで興奮、ソフトで感激

発売以来ベストセラー。充実のグラフィック機能、多彩な周辺装置など、ハードは万全。加えて、教育用からホビーまで、あらゆるジャンルで、つぎつぎと登場するエキサイティングソフト。全国のパソコンファン興奮の一台です。

●CPU、68B09を2基搭載、群を抜く処理速度、スピーディなグラフィック。

●教育用言語として注目されるFM Logo(FM-7用)を新発売。(カセット版¥13,000、ミニフロッピィ版¥16,000)

●熱転写プリンタ、I/O拡張ボックス等、教育・ビジネス・マニア向けの周辺機器が続々登場。

FM-7 セブン

¥126,000 (本体価格 簡易言語ソフト付)

高級ホビーからビジネスまでの多才パソコン。**FM-8** エイト ¥218,000(本体価格)

富士通株式会社 半導体統轄営業部
〒105 東京都港区虎ノ門2-3-13 ☎(03)502-0161

コンピュートないと 放送時間●テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知 毎週月曜23:00～23:30●札幌テレビ 金曜24:30～25:00●東北放送 火曜23:35～24:05●静岡放送 日曜23:40～24:10●信越放送 日曜23:00～23:30●北陸放送 水曜24:40～25:10●中国放送 日曜23:40～24:10●RKB毎日放送 日曜24:20～24:50

SONY

私より、ちょっと

3.5インチフロッピー搭載。8種のソフトウェア付属。

誰でも操作できるソフトウェアプレーヤー。

SMC-777(スリーセブン)



SONY PERSONAL COMPUTER HIT BIT SMC-777



SMC ●パソコンを誰でも使えるソフトウェアプレーヤーにするために、ソニーは3.5インチフロッピーディスクドライブを搭載。種々のディスクをこのドライブに入れ、表示される目次を選択するという手軽さでパソコンを楽しめます。●SMC-777は手にした日から使いこなせるようにオリジナルディスクを標準装備。777-BASIC、次世代の新言語Dr. Logo※、777-ASSEMBLER、777-DEBUGGER、実用簡易言語777-MEMO、3種類のゲーム、の8つのソフトウェアがカーソルキーで簡単に選べ、すぐ楽しめます。●SMC-777はカラーパレット(別売)を使用すると、なんと4096色のなかから好みの16色を選べます。単色を選べば、16の輝度表示ができるため、本格的3次元グラフィックを描くことも可能。●SMC-777はプリンター、ジョイスティックなどと接続可能。拡張ボードや拡張ユニットを使えば、さらに高性能マシーンになります。

①SONY PERSONAL COMPUTER SMC-777¥148,000 ②トリニトロン・カラーディスプレイKX-13CD1¥89,800●別売・接続ケーブルSMK-702¥6,800 ※Dr. Logo(ドクター・ロゴ)はデジタル・リサーチ社の商標です。

(新発売)



64KB RAM内蔵。フロッピーディスクドライブとの接続も簡単。MSX対応の本格派、HB-75。

MSX 新しい聖子のパソコンが出ました。64KB RAM内蔵のHB-75。 フロッピーとの接続も簡単にでき、拡張性は充分。住所録などのHIT BITノート機能はさらに充実。その他、使い易いフルストロークキーボードなど高性能を誰でも気軽に楽しめます。 ①SONY PERSONAL COMPUTER HB-75 ¥69,800 ②トリニトロン・カラーテレビ KV-14GR1 ¥64,800



住所録、メモなどのオリジナルソフトウェア搭載。MSX規格のホームコンピュータ、HB-55。

MSX HB-55は誰でも面白さを味わえるパソコン。住所録、メモなどがプログラミングできるオリジナルソフトウェアを搭載。多彩な16色、ひらがな表示のキーボード、8オクターブ3重和音など、親しみやすさがいっぱいです。もち論、MSX規格だから、ソフトも豊富です。 ① SONY PERSONAL COMPUTER HB-55 ¥54,800 ② トリニトロン・カラーテレビKV-14G1 ¥54,800

MSXは、マイクロソフト社の商標です。●HIT BITのカタログがあります。ご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令・職業・機種名をご記入のうえ、右の宛先にお申し込み下さい。〒141東京都大崎局区内ソニー㈱国内営業本部カタログ係

ちょっと賢いソフトのアイデア待ってます。

ソニー賞 ソフトプログラム コンクール

Ⓐソフトの企画アイデアを募集します。部門はシナリオ/キャラクターデザイン/ファンタジー/ホームアプリケーションの4部門。Ⓑジュニアのソフト・アイデアを募集します。小・中学生の方、分野を問いませんので、お気軽に。●賞(4部門およびジュニア、各1名)…プラチナディスク賞(楯と賞金50万円)/ゴールドディスク賞(楯と賞金30万円)/シルバーディスク賞(楯と賞金10万円)ⒸSMCあるいはMSXの完成プログラムを募集します。●賞(各1名)。…プラチナディスク賞(楯と賞金200万円)/ゴールドディスク賞(楯と賞金100万円)/シルバーディスク賞(楯と賞金50万円)Ⓓ応募締め切りは、1984年5月末日。Ⓔ応募先は、〒100-91東京中央郵便局私書箱1180(DMS)ソニー賞ソフトプログラムコンクール事務局Ⓕ応募条件など詳しくは上記事務局まで。お問合せは、ソニー㈱APS開発室(TEL. 03-448-2008)まで。


CBSソニー　松田聖子
賢い。
HiTBiT
聖子のパソコン。　ひとびとのヒットビット。

私タチハ、デジタルDJ。



情報処理、ホビー、ゲーム、コンピュータグラフィックと、パソコンは、いよいよマルチ時代へ入りました。同じ円盤を回すのでも、パソコンは知的DJ、デジタルディスクジョッキーです。そこでフロッピーディスクは、スコッチです。1枚のフロッピーディスクには、大量の情報が記録可能。しかも、ランダムアクセスで、瞬時に必要な情報を記録、検索可能。パソコンのポテンシャルをフルに活用できます。

●耐久性、電磁変換特性、コーティングの均一性、トラック位置精度、ヘッド摩耗、クリーン性の最重要6項目の特性が、理想的にバランスしています。

●最重要6項目を結ぶ正六角形の領域を拡大。品質が飛躍的に向上しました。

スコッチ オリジナル　情報をPOWerにしよう!　4月30日まで

デジタルノートケース・プレゼント!



❶美しいハードケース
❷12枚のフロッピーディスクを収納
❸ラベルポケットつき
❹並べてインテリアにフィット

いま、スコッチ フロッピーディスク1箱(10枚、FD/2D256、MD/2D、MD/2DD)に大評判のデジタルノートケースがついています。

■■■コンピュータにワープロに■■■
■■■■■デジタルノート■■■■■



Scotch® floppy disk

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111
横浜支店 ☎(045)312-5521
名古屋支店 ☎(052)332-2411
大阪支店 ☎(06)305-3131
福岡支店 ☎(092)531-4333
札幌営業所 ☎(011)644-7411
仙台営業所 ☎(0222)61-2811
広島営業所 ☎(082)247-2200
沖縄連絡事務所 ☎(0988)77-8799

3M

TOSHIBA



IQの差で選べ！

64KバイトのMSX対応機。

●ズバぬけた実力マシン。RAM容量最大64Kバイト。

話題の互換性のあるMSX仕様で、ゲーム、学習からビジネスまで幅広く対応。RAM容量は実装64Kバイト。スタンダードタイプの16Kバイト機も好評発売中。

●本格OA気分。打ちやすいJIS配列のキーボード。

●目にも鮮やかな16色。迫力の8オクターブ・3重和音。

●RF出力端子を内蔵。だから家庭用テレビに接続OK。

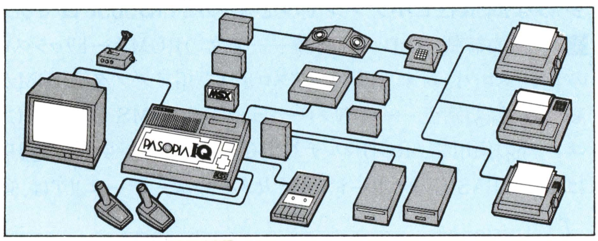
●2倍のオモシロさに。2個のジョイスティック端子付。

●ソフトもだんぜん充実。MSX仕様ならすべて対応。

●システムアップで即ワープロに。群を抜く先進の拡張性。

増設I/Oスロット、プリンタインタフェースカートリッジなどの周辺機器も豊富。だから目的に合わせて拡張も思いのままに。ドットプリンタIIと漢字ROMカートリッジを組みあわせれば、もう日本語ワードプロセッサに早変わりします。

さすがパソピアIQ。システムアップすれば、すぐワープロに。





64Kバイト HX-10D	65,800円
16Kバイト HX-10S	55,800円

●ボディカラーはそれぞれブラック(K)とレッド(R)の2色。

夢中で遊べ
夢中で学べ



※MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

東芝ホームコンピュータ

PASOPIA IQ

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームエレクトロニクス事業部 ☎03(457)3777

資料請求券
PASOPIA IQ
マイコンBASICマガジン5月号

先端技術をくらしの中に… E&E(エネルギーとエレクトロニクス)の東芝

YAMAHA

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。MSXマークのついているソフトや周辺機器を使えます。 MSX

いろいろな方向に拡張できるMSX。

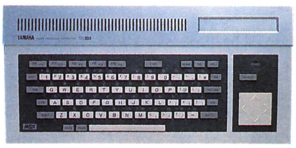


多彩な拡張性とポテンシャルを秘めたYIS503、目で見て判る3つの特徴

1 3種類の拡張用スロットを装備——通常のROMカートリッジスロット。各種ユニットを収納する独自のサイドスロット。将来に備えたリアスロット(専用アダプタでROMカートリッジが使用可能)。**2 抜群の高画質・鮮明画面**——上位バージョンVDP(TMS-9928A)による、ニジミのない鮮明画面。RGBユニットの使用で、RGBマルチ対応CRTのドライブも可能。**3 RAMは必要十分の32KB**——これは、MSX-BASICのサポートする最大メモリ。ユーザーエリアは、64K実装時と同じ28815 Bytes free。

手軽に楽しめるフレンドリーパソコン

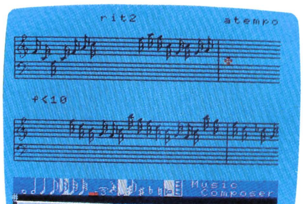
YIS303 ¥49,800



強力な拡張性で本格的ミュージック・システムへ!

音楽機能拡張の「核」は、FMサウンドシンセサイザユニット。「FM音源」方式で自然なリアルサウンド。同時発音数は最大8音で各音個別に音色設定が可能です。豊富なソフトや周辺機器と組合せれば、自動演奏はもち論、新しい音作り・曲作りから音声合成まで、様々な楽しみ方が思いのままです。

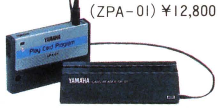






FMミュージックコンポーザ YRM-15 ¥7,800

楽譜入力により、8パートの自動演奏。音楽記号のほとんどが使用でき、楽譜プリントも可能。



プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800



FMミュージックマクロ(YRM-11) ¥7,800



FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800



FMサウンドシンセサイザユニット(SFG-01) ¥19,800



ミュージックキーボード(YK-10) ¥29,800



ミュージックキーボード(YK-01) ¥17,800

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-XI係まで



兄の手にプロ、弟の手にジュニア新登場。

m5 pro
エム・ファイブ
CREATIVE COMPUTER

¥39,800〈標準小売価格〉

M5プロ本体仕様●CPU Z80A●シンセサイザ機能●ROM 8KB●RAM 20KB●キーボードJIS配列あいうえお順(ひらがなキー)●RF出力●映像出力●音響出力●オーディオカセットインターフェイス●プリンタ・インターフェイス●カートリッジコネクタ

ワイドな機能が大好評のM5に新機種登場!
M5プロは拡張性が自慢。さまざまな周辺機器をセットしてゲームに、ビジネスにと大活躍。未来を先取りしたコンピュータを君の手に。



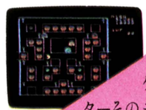
BASIC-G
¥9,800
オリジナルアニメ・ゲームを創るためのソフトです。誰もが簡単にコンピュータグラフィックの夢を実現することができます。



BASIC-F
¥9,800
浮動小数点計算や関数計算などの高度な計算ができます。周辺機器をセットするとビジネスの第一線でも使えるM5です。



FALC
¥9,800
わずか10個の命令語を覚えるだけ。M5を住所録、家計簿、カロリー計算表など便利なノートとして使いましょう。



GAME
ゲームセンターそのままの迫力を部屋で味わってください。
ゲームカートリッジ¥4,800
ゲームカセットテープ¥1,800
シミュレーションゲーム¥5,200
ゲームカートリッジ¥2,800シリーズ¥2,800

m5 Jr.
エム・ファイブ
SORD COMPUTER SYSTEM M-5
〈標準小売価格〉
¥29,800
ジョイスティック1本付



M5プロと同じソフトがすべて使えてこの価格。入門用を超えた入門用コンピュータです。

M5プロ専用オプション:サーマルプリンタ(PT-5) フロッピーディスク装置(FD-5) 拡張ボックス(EB-5) 32KB拡張メモリ・カートリッジ(EM-5) パラレルI/Oカートリッジ(PI-5) キャリングケース(CA-5) プロ/ジュニア共通オプション:ジョイスティック(JS-5) データレコーダ(DR-5)

資料請求券
M・B⑤
M5プロ

お問い合わせは:東京営業所☎03(281)8111(代)/仙台営業所☎0222(21)6681(代)/筑波営業所☎0298(52)3121(代)/新潟営業所☎0252(25)1166(代)/山梨営業所☎0552(28)2871(代)/名古屋営業所☎052(562)1663(代)/大阪営業所☎06(343)0900(代)/広島営業所☎082(221)1501(代)/九州営業所☎092(473)7331(代)/ソードOAシステムズ☎03(237)0321(代)/ソードビジネスコンサルタント☎03(342)7401(代)/ソードビジネスシステムズ☎03(486)8641(代)/ソード札幌☎011(736)6107(代)
※資料請求ご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、ソード株式会社・本部宛にお送りください。

ソード株式会社
本部/〒104 東京都中央区八重洲2-7-12
京橋K・1ビル ☎03(281)8111(代表)



テレビでパソコン？

MSX パソコン内蔵の高性能テレビ、誕生！



いま話題のMSXパソコンシリーズ第一弾"MSXテレビ・PAXON"は、テレビとして楽しめるのはもちろん、ジョイスティックを接続するだけでゲームが楽しめ、キーボードを接続すれば本格的なパソコンにグレードアップ。テレビがパソコン機能を持ったMSXテレビ。まさに"タッチ・ザ・未来"。

テレビ＋ディスプレイモニター＋MSXパソコンが合体
だれにも簡単に使えるMSXテレビ

新発売



●RGB回路直結でグラフィック表示や小さい文字も鮮明表示●パソコンの画面ズレがなく調整不要●テレビ←→パソコンの切換えもワンタッチ。アンテナ線の着脱や配線の手間も不要●2,000文字表示能力の高精度15形FST採用●有線テレビ（ミッドバンド）も受信可能

テレビPCT-50形	標準価格	128,000円
ジョイスティックPCJ-50形	標準価格	3,500円（1コ）
キーボードPCK-50形	標準価格	18,500円

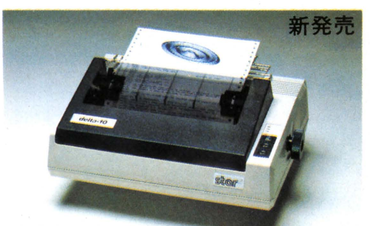
※拡張RAMカートリッジ、近日発売！
拡張ＲＡＭカートリッジを使うと、例えば学習プログラムなど容量の大きな32KB（キロバイト）表示のソフトが利用できます。

ゼネラル MSX テレビ PAXON

●お問合せは：株式会社 ゼネラル 国内営業事業部開発商品課 〒213川崎市高津区末長1116番地 ☎044(866)1111(大代表)

MSXはマイクロソフト社の商標です。





delta-10 ￥145,000

多彩な機能をフル装備、すべてにゆとりのクオリティ。
■160CPSの高速印字■240CPSのブランクスキップ■8Kバイトのプリントバッファ装備■パラレル〔セントロニクス準拠〕&シリアルインターフェイス〔RS-232C〕標準 ■プロポーショナル文字が可能〔文字の詰打ち〕 ■文字種：96標準ASCII文字、96イタリックASCII文字、64カタカナ文字、64ブロックグラフィック等文字、192ダウンロード文字



radix-10 ￥168,000

プリンタ・グレードの限界をきわめた先進機種。
■超高速印字、200CPS■オートペーパーセット機構採用■16Kバイトのプリントバッファ装備■シリアル、パラレルインターフェイスを標準■リバースフィード機構採用■普通文字9×9ドット、ブロックグラフィック7×6ドット、NLQ文字18×9ドット ■文字種：96NLQ〔ニアレタークオリティ〕、192ダウンロードを初め豊富な文字タイプをカバー

star

スター精密株式会社
本　　社/静岡市中吉田194 〒422-91 ☎0542-63-1118(営業直通)
東京営業所/東京都台東区東上野3-15-14 ウエノエストビル 〒110 ☎03-833-1101
大阪営業所/大阪市西区新町1-2-13 新町ビル 〒550……☎06-535-1122

ビジネスユースにも応える、136桁仕様の15インチ本格プリンタ。

DPX515…120CPS、プリントバッファ8Kバイト拡張可能 ￥128,000
delta-15…160CPS、8Kバイトバッファ標準装備(新発売) ￥178,000
radix-15…200CPS、16Kバイトバッファ標準装備(新発売) ￥198,000

※資料の請求は住所・氏名・年令・職業をご明記の上、スター精密㈱本社営業部までお申込みください。

イフを熱くする、プリンタのスター。

資料請求券
BASICマガジン
84.5

150枚を越える、ときめきの

サラダの国

ファンタジック・アドベンチャー

胸踊る数々の冒険、そしてキュートな野菜の主人公が織りなすさすらいのロマン。人気絶頂の竹・中コンビが、壮大なアドベンチャー・ストーリーを自信をもってキミに送る。

ハラハラドキドキ ストーリー

重い年貢をとりたてて国民を苦しめるカボチャ大王。 彼に捕えられた反乱軍のリーダー、トマト姫。さて、絶体絶命のピンチの最中にさっそうと現れたキュウリ戦士は、トマト姫を無事救出できるか。反乱軍を勝利に導けるか。

適応機種

X-1D	3"FD
X-1シリーズ	T
FM-7	T
	5"FD
PC-8801/MKII	T
	5"FD
PC-9801/F	5"FD

T ¥4800　FD ¥6800

完全マシン語



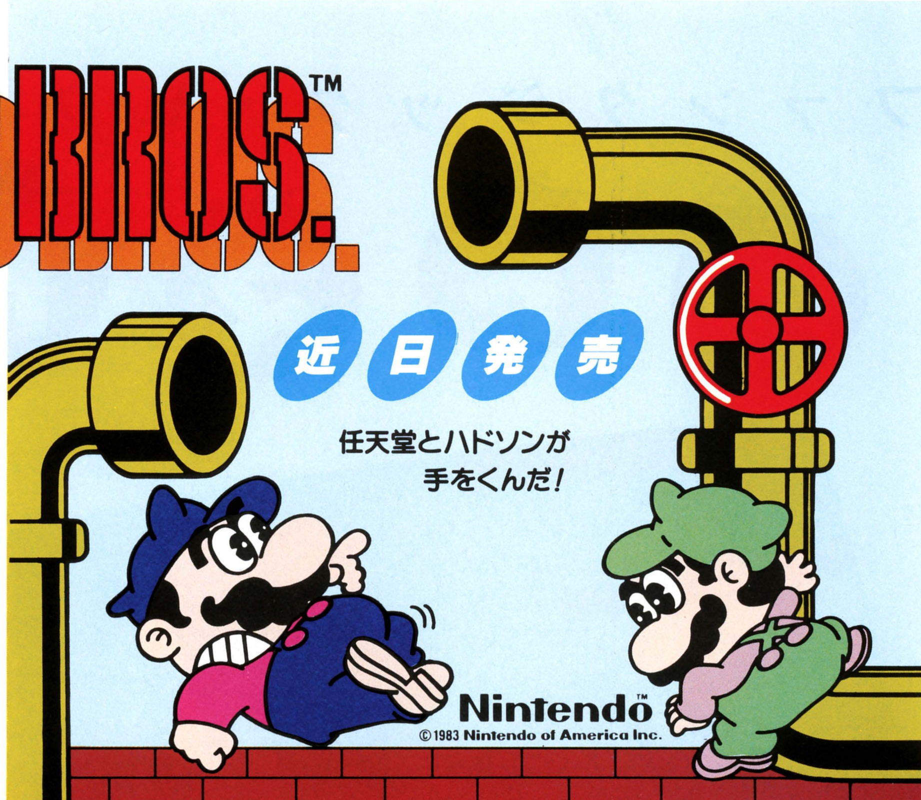
ファンタジック・ピクチャー。

のトマト姫



MARIO BROS.™ SPECIAL

あのマリオブラザースが
ハドソンソフトでハチャメチャ
面白ソフトになりました。



適応機種	各￥3,600
X-1	T
FM-7	T
PC-6000／PC-8801シリーズ	T

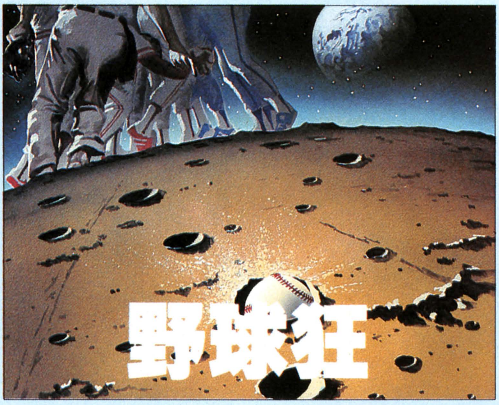
知ってるよ、親父。内緒で遊んでいる事ぐらい。

近 日 発 売



切り札は、これだ。

コンピュータと、ブラックジャックをお手合わせ。明日のデートを、カードで占う。『トランプ狂』は、ブリッジ、神経衰弱など4種類の遊びができるワクワクソフトだ。



部屋が、後楽園のグランドになった。

江川と長島が対決!?「野球狂」なら、こんな場面もお手のもの。リアルタイムゲームとシュミレーションゲームが一緒になった迫熱の野球ゲームだ。



コンピュータも、花見で一杯。

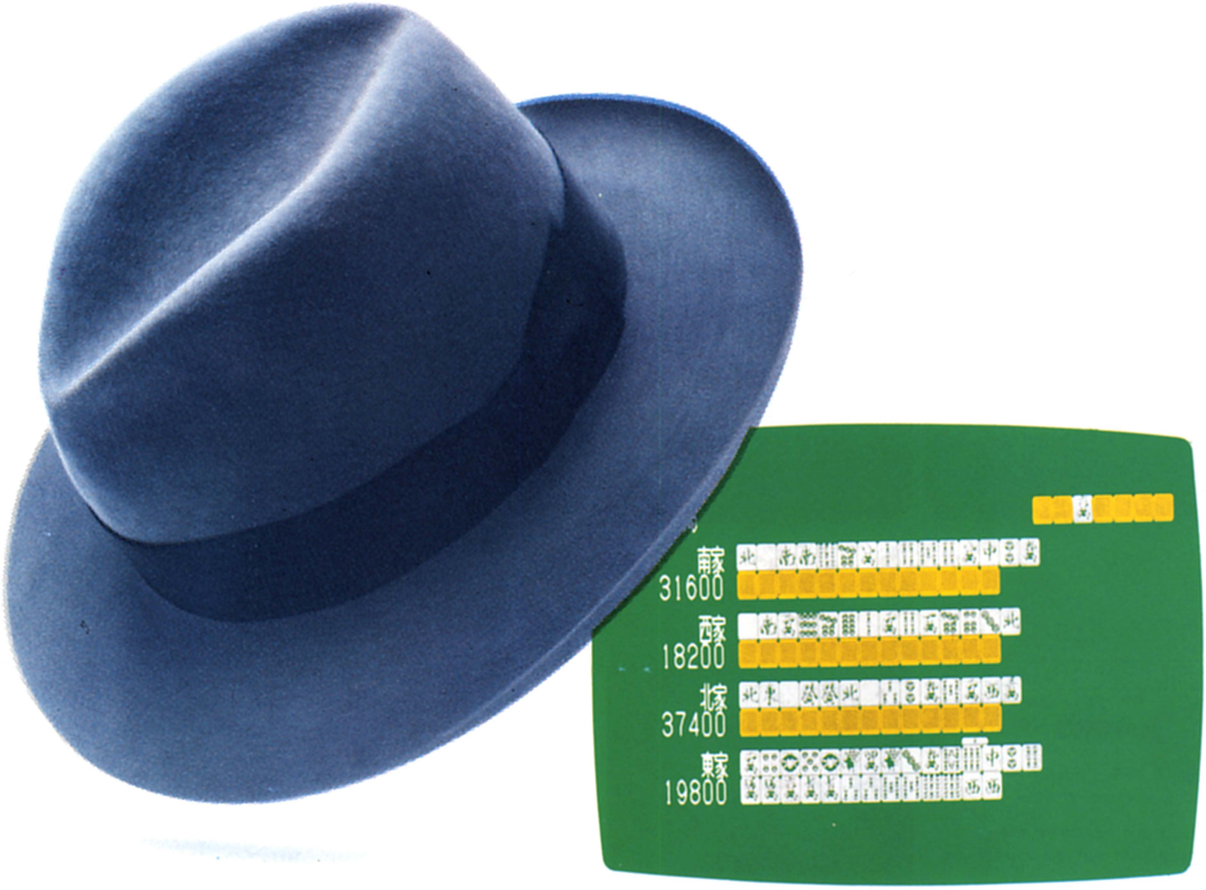
こいこい、ばかっ花、おいちょかぶ。花札通はもちろん、初心者もオープンモードにすれば、大丈夫。さあ、人間のように考えるコンピュータと、勝負！勝負！

適応機種	
X-1D X-1シリーズ PC-8801/MKII (予) FM-7	T ￥4000 FD ￥6800

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社・ハドソン札幌／〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号コロナード平岸II 201 PHONE：011-821-1538 営業所・仙台・金沢・東京・大阪・沖縄

友よ、このソフトに脱帽だ。



やり始めたら、止まらない。超高速麻雀「ジャン狂」

まるで実戦さながらの対局感。「ジャン狂」は、人間とほぼ同じ思考プログラムにより、手を作っています。たとえば、清一色や混一色への決断はもちろん、国士無双などの役満もねらってきます。状況を冷静に判断するコンピュータに、あなたは勝つことができるでしょうか。

4人マージャン **ジャン狂** 完全マシン語

1. Key操作が簡単
   カーソルの移動だけで拾牌処理（5つのKeyでリーチ、ツモ、カン、ポンなど全て可能）
2. 現在の持点が表示
   トップを狙うには相手の点数を常に意識していて下さい。
3. あがり点数の表示
   点数表示が非常に詳しいので役を覚えるのにぴったりです。
4. まち牌自動停止機能
   複雑なまち、例えばメンチンで頭を悩ますことなどなくなりました。
5. オープンモードも可能
   コンピュータの手作りを見ながら対局、あなたも負け組とはサヨナラです。

適応機種		
X1-D	3″FD	¥6,800
X1-C	T	¥4,000
PC-9801/F	5″FD	¥6,800
	8″FD	¥7,800
PC-8801/MKII	5″FD	¥6,800
PC-6000シリーズ	T	¥4,000
FM-7	T	¥4,000
	5″FD	¥6,800

IBM-5550 5″FD ¥9,800 新発売

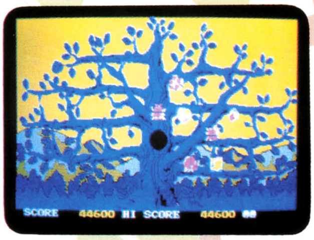
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

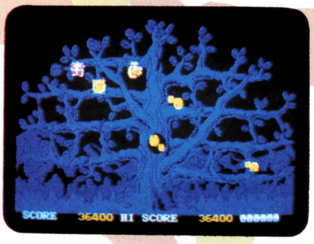
本社・ハドソン札幌／〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号コロナード平岸II201 PHONE：011-821-1538 営業所・仙台・金沢・東京・大阪・沖縄

ゲームのなる木ってほん









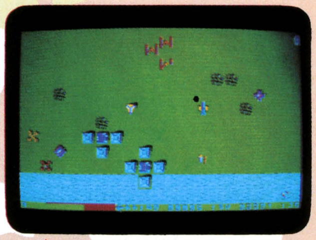
思考型反射ゲーム の最高傑作 **ニュートロン**

●PC-8801、PC-8801mkII ………………………¥4,800
● ティスク版 PC-8801、PC-8801mkII ………¥6,800
作者――中村光一

新発売

ファンタジー思考型 アクションゲーム

ここは楽しいニュートン村。村一番の大木には実がいっぱい。しかし、枝からは毛虫　空からはハチなどが次々と邪魔をする。その上、雨が降ったり、くつが木をけったりでロン君は大忙がし。意外な攻撃が待っている。20面のうち、あなたはいくつ見る事ができるでしょうか。ドアドアを超えた思考型反射ゲームの決定版。

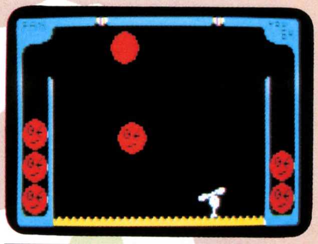


トワード8

新発売

●シャープX1 X1C X1D ………¥3,600
作者―――藤原誠司
SF8方向スクロールゲーム

X1の持つ機能をフルに活用したリアルな効果音とジョイスティックのおもしろさに君はもう夢中、待望の8方向スクロールゲームの決定版。



第2回コンテスト 最優秀作品 **FAN・FUN**（ファンファン）

●PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001(32K)、PC-8001mkII、………¥3,800
作者―――宮田康宏
スーパーマルチ画面反射ゲーム

抜群なアイディアで第2回コンテスト最優秀賞受賞 落ちてくる愉快な顔の風船を扇風機で収納庫に入れよう

ロリータシンドローム

移植版発売

●PC-8801、PC-8801mkII、FM-7 ………¥3,600
● ディスク版 PC-8801,PC-8801mkII……¥5,600
作者――望月かつみ
美少女ファンタジーアドベンチャー

かわいい少女達が「メゾンロリータ」で待っている。君の胸はときめきでいっぱい美女ファンタジーの極めつけゲーム。



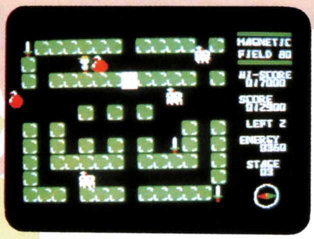


パラレルワールド

移植版発売

●PC-8801、PC-8801mkII、シャープX1/X1C/X1D ………¥3,800
作者―――長瀬敏之
本格派ロールプレイングゲーム

遂に登場26の動詞、登場人物100人、怪物10種類、食料20種類、SWORD26、CRYSTAL 26、遺跡21、病気100種類を操る本格的ロールプレイングゲーム　7つの平行世界にあるパラダイスを求めさまよい歩く、陶酔できるゲーム



マグネチックフィールド

移植版発売

●PC-8001mkII、PC-6001 PC-6001mkII、PC-6601 ………¥3,400
作者―――秋山秀行
ルンルンBGM付リアルタイムゲーム

8画面構成、奇想天外な発想とコミカルなBGMが鮮かに調和した作品。アイディアが光る軽快なゲーム。

チェッカーフラッグ

サーキットシミュレーションゲーム 作者――――青葉政男 ●PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001(32K)、PC-8001mkII ………¥3,200

プッシュマン

スーパー思考型リアルタイムゲーム 作者――――土方雅之●PC-8001(32K)、PC-8001mkII、PC-8801、PC-8801mkII ………¥3,400

トロピカルボーイ

コミカル思考型リアルタイムゲーム 作者――――中沢　毅
●PC-8801、PC-8801mkII ………¥3,600

不思議な旅

SFファンタジーアドベンチャー 作者――――杉江　正
●FM-7、FM-8 ………¥3,600

MZ-700の限界に挑戦した作品 **MAZE LAND**（アラレちゃんのメイズランド）

バラエティリアルタイム3Dゲーム 作者――――清水孝司
●MZ-700 ………¥3,400

Lovely飛鳥

体験型ラブアドベンチャー 作者――――小田原浩幸
●FM-7 ………¥3,200

EN

エニックス好評ゲーム特集

とうにあったんですね。

ハソコンの限界を超越したゲーム **アルフォス**

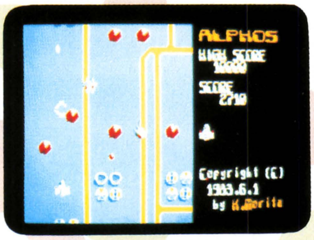
●PC-8801、PC-8801mkII、パソピア7 ……………………¥4,800

●ディスク版 PC-8801、PC-8801mkII ……………………¥6,800

作者――森田和郎

スーパーエキサイティングゲーム

売り上げベスト・ワンを独走中！パソコン界を超越したエキサイティングスクロールゲーム。



第1回コンテスト優秀作品 **ドア・ドア**

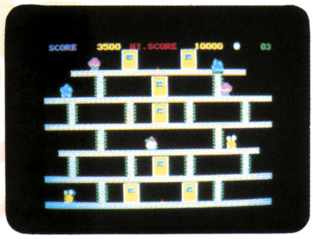
●PC-8801、PC-8801mkII、MZ-2000、FM-7 ……………………¥3,800

●ディスク版 PC-8801、PC-8801mkII、 ……………………¥5,800

作者――中村光一

ファンタジー思考型反射ゲーム

20画面、驚異のロングセラーゲーム。マイコン界のゲームを変えた、計算されつくした画面構成とかわいいチュン君が人気のひみつだ。





ポートピア連続殺人事件

●PC-8801、PC-8801mkII、PC-8001mkII、PC-6001、PC-6001mkII、PC-6601、FM-7、FM-8 ……………………¥3,600

作者――堀井雄二

サスペンスアドベンチャー

フリーライターである作者が新たな分野を作った画期的サスペンスアドベンチャー。君は名刑事になりきれる。



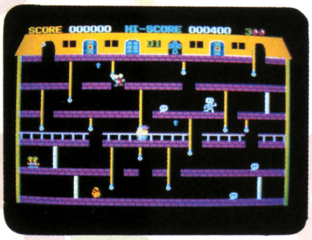
第2回コンテスト優秀作品 **芸夢狂人の宇宙旅行**

●PC-8001mkII ……………………¥3,600

作者――鈴木孝成

アドベンチャー型リアルタイムゲーム

女王を救う為、あらゆる危機をのりこえて、宇宙を進む8種類のゲームがつまっている、アドベンチャーアクションゲーム。



第2回コンテスト優秀作品 **ドクロンの館**

●シャープX1／X1C／X1D ……………………¥3,600

作者――後藤貴士

ファンタジー思考型リアルタイムゲーム

シャープX1の特性を生かしたコミカルなキャラクターとサウンドとゲームアイディアがあなたを夢中にさせる。X1のユーザーは必見。



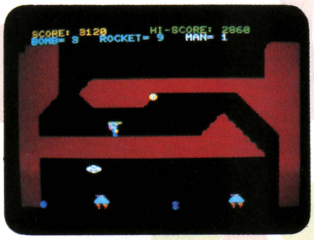
ライトフリッパー

●PC-8801、PC-8801mkII ……………………¥3,600

作者――岡田良行

サバイバル思考型反射ゲーム

かわいいフリッパーやネズミやコウモリ、ヘビなどのコミカルな動きとアイデア盛りだくさんのスリルと興奮のリアルタイムゲーム。



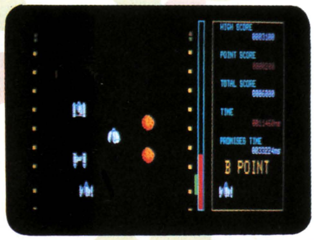
限りなき戦い

●シャープX1/X1C/X1D ……………………¥3,600

作者――石川 博

ニューウェーブアクションゲーム

地底深く掘られた暗黒の敵基地。防備は堅固だ。エグゾゼ風ミサイルをさけながら、戦いは限りなく続く。



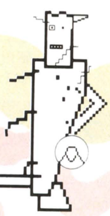
コスモクラッシュ

●FM-7 ……………………¥3,200

作者――長谷川和寛

スペースドッグファイトゲーム

FM-7で不可能だと思われたアクションゲームを実現。体当りしてくる敵をかわし、10面をクリアしよう！



IX

エニックスフェア'84
懸賞アンケート発表！

1等	ハワイ(4泊6日)の旅	2名
	大阪府・上田英生　東京都・鴨谷信彦	
2等	グアム(3泊4日)の旅	5名
	神奈川県・高橋伸一　東京都・針間 宏　静岡県・富田武夫　富山県・槻 友晴　山口県・久保 剛	
3等	マイコン雑誌一年分	10名
4等	オリジナルTシャツ	30名

●3等・4等は商品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

■技術正社員、移植者募集中
■オリジナルゲーム募集中

詳細事項等のお問い合わせは、エニックス開発部までお願い致します。
尚、応募の秘密は厳守致します。
TEL.03-366-4251　担当者・千田

■パソコンソフトウェア技術コンテスト開催中

詳細事項等のお問い合わせはコンテスト事務局までお願い申し上げます。
TEL.03-371-5581　担当者・飯村

(販売元) 株式会社 小西六エニックス
☎03(367)1911(代)
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号
(発行元) 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号

この物語は、スターアーサーが〝レイソード〟を手にするところから始まる。スーパーコンピューター〝テス〟を備えたクラプトンIIを操り、〝レイソード〟の秘密を暴くべく宇宙空間へ。宇宙に漂う数々のゴーストシップの探検、そして、ジャミル戦闘機とのドグファイト。クライマックスは、オリオン座暗黒星雲域への突入。点在する生まれたばかりの小惑星。そして、小惑星上で遂にスターアーサーは……。



絶賛発売中！
○FM-7(5FD版) ¥6,800
○FM-7(テープ版3本組) ¥4,800

○4月発売予定PC-8801/mkII (5FD版)¥6,800 (新開発PC-8801用高速中間色ペイントルーチン使用)
※PC-6001mkIIカセット版、移植中にてしばらくお待ち下さい。

スターアーサー伝説 II 暗黒星雲

Trick Boy トリックボーイ



待望のピンボール！
MSXでついに登場

★パソコンだからできる豊富な仕かけ。
★ボールの動きにマッチしたサウンド。
★イニシャルを登録して、4人同時にゲームができる。
★ゲーム中断機能有り！
★ピンボールファンならばご存じ、TILTもあります。
★ミステリアスなチャレンジステージ
PC-6001/mkII（テープ版）近日発売

テープ版 定価 3,500円
（注：ROMカートリッジ版ありません。）

MSXシリーズROMカートリッジ

MSX バトルシップクラプトンII ¥4,800
宇宙戦闘機クラプトンIIを操って迫りくる敵戦闘機をビーム砲で破壊します。敵戦闘機は5種類あり、150機破壊すると母船が出現します。ただし、敵戦闘機は画面の下へ消えてもビーム弾を撃ってくることもありますので注意
●ジョイスティック可

MSX 3-Dゴルフシミュレーション ¥5,800
T&E SOFTで最も人気のある3Dゴルフシミュレーションを MSXの機能を十分に引き出し、新たに制作したものです。新ユーザーの皆様も是非一度お試しください。

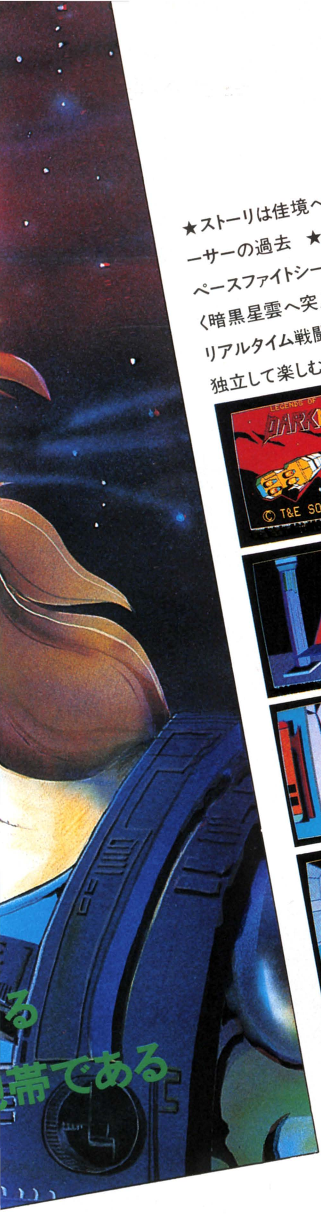
MSX ピラミッドワープ ¥4,800
敵はコウモリ2匹、サソリ2匹とミイラ男、あなたはアドベンチャーをうまく操作し、ダイヤモンドを探してください。ダイヤモンドを見つけると次の面にワープできます。さあ、16面に構えているのは何か？……。●ジョイスティック可

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

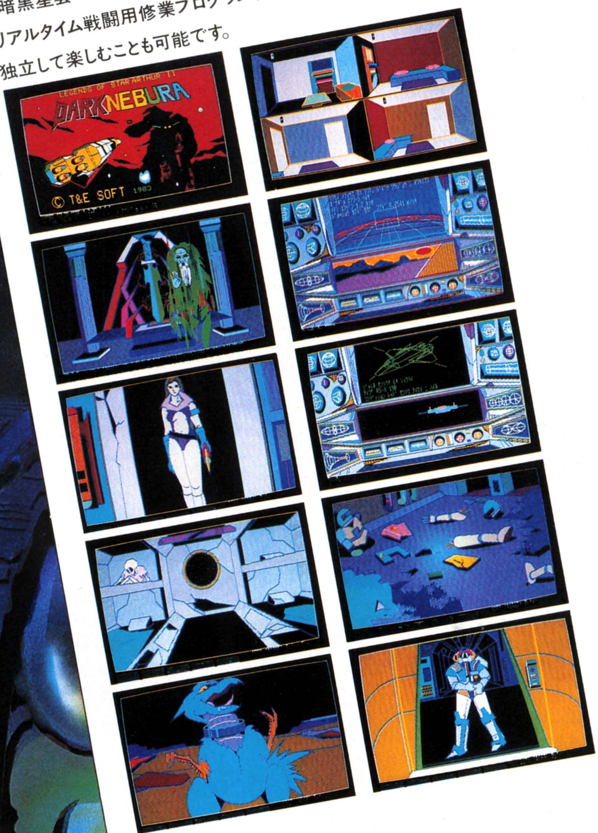
T&Eマガジン創刊2号発行！

大好評につき倍増28ページ！

●お知らせ……マイクロコンピュータショウ'84（5月23日～26日）に出展致しますので、御注目下さい。



★ストーリは佳境へ。解き明かされるジャミルの正体と、スターアーサーの過去 ★高速3-Dルーチンを駆使したリアルタイムスペースファイトシーン ★伝説の剣(レイソード)の秘密を暴くべく暗黒星雲へ突入 ★本邦初●恐怖の4分割画面●(3-D)リアルタイム戦闘用修業プログラム付:リアルタイムゲームのみ独立して楽しむことも可能です。



スターアーサー伝説

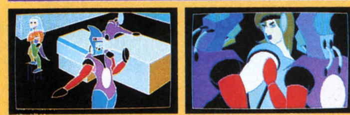
I 惑星メフィウス

ラインナップ完成!!

テープ版(3本入)定価4,800円	5FD版 定価6,800円
富士通 FM-7	富士通 FM-7
NEC PC-8801/mkII	NEC PC-8801/mkII
NEC PC-6001mkII	
シャープ SHRP X1/C	

PC-6001mkIIでは、キャラクターが音声で答えます。

FM-7 PC-8801/mkII X1/C



PC-6001mkII



★T&Eソフト開発陣が総力をあげて開発の本格スペースアドベンチャー!
★グラフィック画面は、高速中間色ペイントルーチンを含む完全機械語表示
★本邦初の対話モード、カーソルキーによる目的物指定等、画期的手法を駆使

ストーリーは大別して5つに分かれています。入国税関ビル内、惑星メフィウスのスラム街、シティ、砂漠地帯、そして宇宙ピラミッド内。惑星メフィウスの広大な砂漠地帯はなんと484 (22×22) のエリアから成っています。他に類を見ない美しい画面と、サウンド、そして壮大なストーリーをお楽しみください。もちろん本編の主人公、スターアーサーはあなた自身です。

絶賛発売中!!

スーパーグラフィックエディター
●〈FM-7/8〉テープ版 ¥4,000 5FD版 ¥8,000●〈X1/C〉テープ版 ¥4,000

撃墜王ゼロファイター FM-7/8 **¥4,000**

ラブ♡アドベンチャー **プレイボーイ** PC-8801/mkII **¥4,000**

PC-6001/mkIIシリーズ最新ソフト

リアルタイムアドベンチャー **ピラミッドII** ——— **¥4,000**

レッドゾーン ——— **¥4,000**

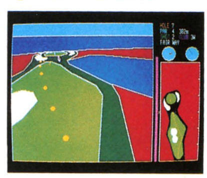
スターデストロイヤー ——— **¥4,000**

3Dゴルフシミュレーション

FM-7/8・PC-8801/mkII (5FD版)

超高速化数秒で次のショットが可能!

ゴルフシミュレーションでは、初めて3次元立体図形処理を使用した本格ゴルフシミュレーションです。毎回のショット位置からの立体視野画面を表示し、その中をボールが飛んでゆくため無限に近い視野画面が得られます。また、3次元計算により、実際のゴルフをほぼ完璧にシミュレートします。美しい海岸コース(18ホール)とリアルなサウンドをお楽しみください。説明書、全コースレイアウト付。



PC-9801/E(5FD版)新発売!!



テープ版 ¥4,000	5FD版 ¥6,800
富士通 FM-7/8	富士通 FM-7/8
NEC PC-8801/mkII	NEC PC-8801/mk II
SHARP X1/C	NEC PC-9801/E
東芝 PASOPIA7	

※通信販売ご希望の方は、現金書留で料金と商品名・機種名を必ず書いて当社宛までお送り下さい。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)

T&E SOFT

株式会社 ティー アンド イー ソフト
〒465 名古屋市名東区藤が丘141番地
藤が丘駅前ビル4F TEL. 052-773-7770

★T&EマガジンNo.2ご希望の方は100円切手2枚(200円分)同封の上 T&Eマガジン請求券をお送り下さい。
★カタログご希望の方は、100円切手同封の上カタログ請求券をお送りください。

カタログ請求券 BAマガ 5

T&Eマガジン請求券 BA マガ 5

マイコンの全てを結集して、豊富な品揃えと特別価格で、只今好評開催中!!

MI-COM EXCITING SALE



お求めは、月々わずかなお支払いの長期クレジットをご利用下さい

30万円以上のマイコン製品お求めの場合、36・48・60回の長期で、手数料も割安な**マイコンクレジット**をご利用下さい。(もちろん30万円以下の場合でも30回払い迄の長期クレジットがご利用頂けます。)**各社クレジットカード**も取扱っておりますので詳しくは係員にお尋ね下さい。

Laox ORIGINAL SET 人気機種に周辺機器を組み合わせたお買得セット



PC-8801mkIIセット

- 本体(NEC/PC-8801MKII・モデル30 フロッピー2台内蔵…………¥275,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-KD551) ……………¥118,000
- 136桁プリンター(NEC/PC-PR201) ……………¥298,000

合計価格 ~~¥691,000~~

ボーナス併用48回払いの一例

- 頭金¥70,000●第1回目支払額¥11,140
- 2回目以降分割払金…¥8,400×47回
- ボーナス時支払額……¥50,000×7回

★お支払総額 ¥825,940 月々**¥8,400**



PC-6601セット

- 本体(NEC/PC-6601)………¥143,000
- カラーディスプレイ(NEC/PC-60M43) ……………¥65,800
- プリンター(NEC/PC-PR401) ¥39,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

合計価格 ~~¥256,600~~

20回払いの一例

- 頭金……………¥25,000
- 第1回目支払額……………¥13,640
- 2回目以降分割払金・¥12,200×19回

★お支払総額 ¥270,440 月々**¥12,200**



X1Cセット

- 本体(シャープ/CZ-801C)…¥119,800
- カラーディスプレイ(シャープ/CZ-801D) ……………¥99,800
- ディスプレイ台(LMS-8000)……¥8,000

合計価格 ~~¥227,600~~

20回払いの一例

- 頭金……………¥19,000
- 第1回目支払額……………¥10,860
- 2回目以降分割払金…¥9,800×19回

★お支払総額 ¥216,060 月々**¥9,800**

MSX 誰でも気軽に楽しめるMSXパソコン勢揃い!

FM-X



富士通 FM-X

●ゲームに、家事に、学習に、家中で楽しめるソフトがいっぱい●16色カラーグラフィック表示●8オクターブ・3重和音のサウンド機能。

★標準価格¥49,800

現金特価 **¥44,800**

HB-55 (ソニー/HB-55 ★標準価格¥54,800) 現金特価 ~~¥52,800~~

●住所録、スケジュール、メモができるHIT BITノート機能付●16色カラーグラフィックスでカラフルに表示●家庭用テレビとつないで気軽に楽しめます。

PASOPIA IQ (京芝/HX-10D ★標準価格¥65,800) 現金特価 ~~¥62,800~~

●カートリッジポンで簡単操作●RAM64KB実装●16色の美しいカラー画面●8オクターブ、3重和音●2本のジョイスティック端子がついています。

WAVY 10 (サンヨー/MCL-10 ★標準価格¥74,800) 現金特価 ~~¥69,800~~

●付属のライトペンソフトを使えば、テレビ画面に直接絵や文字が描けます●RAM 32KB●8オクターブ、3重和音+特殊効果音●色彩豊かなカラー16色表示。

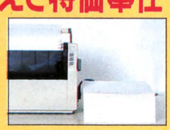
アクセサリー類も豊富に揃えて特価奉仕



▲フロッピーディスク (当社指定メーカー)
●5インチ両面倍密、10枚入
★標準価格¥17,000
現金特価 **¥8,800**



ディスプレイフィルター▲
●14インチ用(¥6,500の品) 特価**¥5,800**
●12インチ用(¥6,000の品) 特価**¥5,400**



プリンター用紙
●10×11インチ●1000枚入り
現金特価 **¥1,880**



ハミレックスパソコンデスク(TX-301)
●SIZE/幅600×奥行700×高さ660㎜●ホームユースからオフィスとどんな場所でもフィットします。
標準価格¥28,000

ソフトも周辺機器も店内大量展示!

ゲームから学習・MSXそしてビジネスにいたるまで、今話題のソフトウェアがズラリ勢揃い。さーて欲しくなったら、ラオックスのソフトコーナーへ直行!あれこれ探すのもまた、楽しみの一つですネ。またパソコンのグレードアップに欠かせない、フロッピー・プリンターなど周辺機器も各社勢揃い。目的に合わせてお選び頂けます。

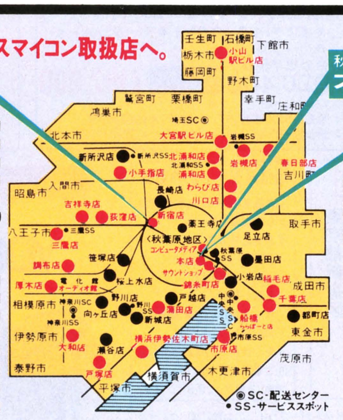


●お求めは、お近くのラオックスマイコン取扱店へ。

新宿店 マイコンシティ 新宿駅東口、靖国通り ☎03 350-1241

秋葉原 本店 国電秋葉原駅前徒歩2分 ☎03 253-7111

ラオックス コンピュータ メディア 国電秋葉原駅 中央通り ☎03 253-1341



地区	店名	所在	電話
東京地区	サウンドショップ	秋葉原駅前	☎03-253-7111
	ソフトショップ	秋葉原駅、万世橋そば	☎03-253-7111
	三鷹店	新30m道路沿い	☎0422-32-3741
	吉祥寺店	吉祥寺駅北口	☎0422-21-3471
	調布店	調布駅北口	☎0424-84-0211
	荻窪店	国鉄荻窪駅北口	☎03-398-5100
	錦糸町店	錦糸町駅ビル4F	☎03-634-2131
	蒲田店	サンライズカマタ通り	☎03-734-5171
埼玉地区	浦和店	浦和駅前コルソ4F	☎0488-24-5311
	岩槻店	岩槻消防署近く	☎0487-57-2561
	北浦和店	北浦和駅西口	☎0488-33-8811
	わらび店	わらび駅東口	☎0484-43-2161
	大宮駅ビル店	大宮駅ビル"ビノ"5F	☎0486-44-3551
	春日部店	春日部駅西口	☎0487-54-4171
	小手指店	小手指駅北口、駅前大通り(角)	☎0429-23-1851
	川口店	川口駅東口	☎0482-56-0011
千葉地区	市原店	五井駅ヨーカドー隣り	☎0436-21-5331
	稲毛店	稲毛駅東口そば	☎0472-53-2136
	船橋ららぽーと店	ららぽーと2F	☎0474-34-3971
	千葉駅ビル店	総武線千葉駅ビル3F	☎0472-27-5318
神奈川地区	厚木店オーディオ館	小田急線本厚木駅前	☎0462-22-2722
	横浜伊勢佐木町店	伊勢佐木町通り	☎045-261-1251
	大和店	大和電報電話局	☎0462-61-2011
	戸塚店	戸塚消防署前	☎045-881-3161
栃木	小山駅ビル店	小山駅ビル2F	☎0285-23-4652

★5000円以上お買い上げの場合、当社配達区域内は無料配達致します★本店、新宿店、コンピュータメディアにおいては地方発送承ります(送料実費)★首都圏に網羅したサービススポットでアフターサービスも万全です。

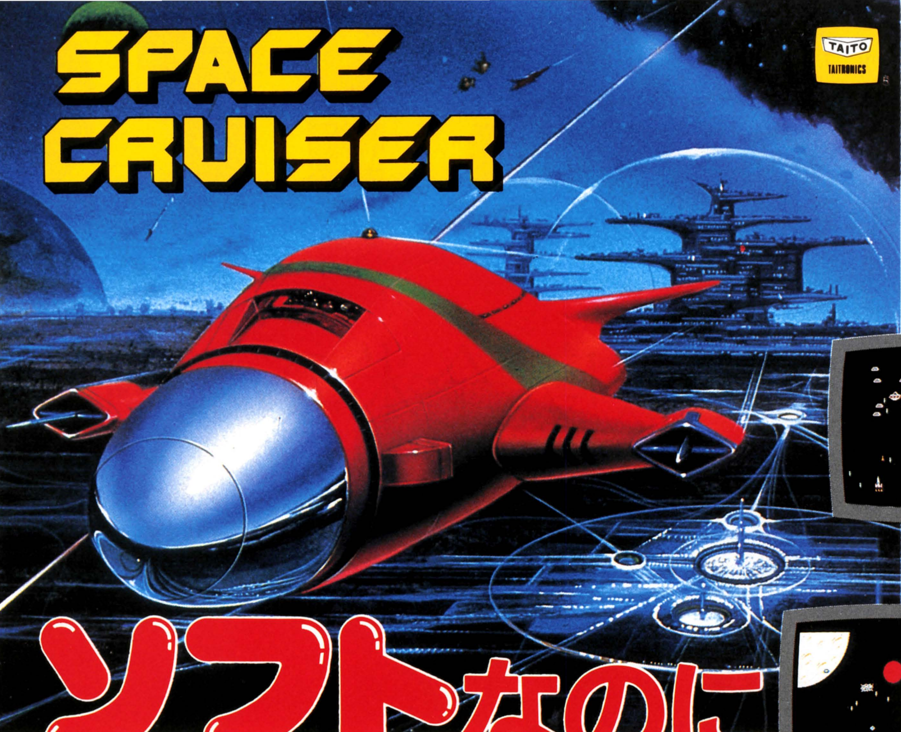
LAMICに入会しませんか!



LAMICとはLaox Micom Clubの略称です。3000円以上のマイコン製品お求めの方なら、どなたでも入会できます。

会員特典
1. ソフトテープを会員特別価格で提供。
2. 工場見学会、新製品発表会などに特別ご招待。

Laox



NIDECOM SOFT

for Better Computer-Living

タイトーテーブルゲームシリーズ



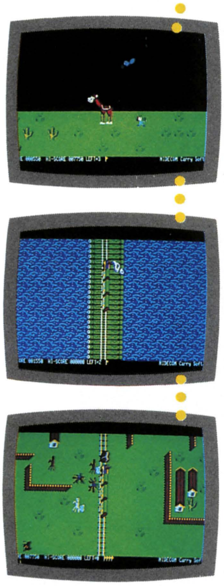
ソフトなのに歯が立たない。

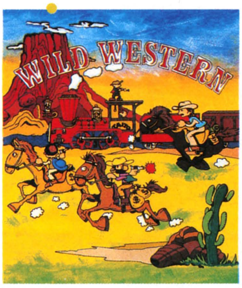
★ スペースクルーザー

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7/-8

AD2100年。地球の平和を脅やかす侵略者に敢然と立ち向かい、敵惑星を壊滅させるまでを描く大宇宙クルージングゲーム。最初に敵UFO連隊、続いて流星の雨あられが押し寄せるアステロイドゾーンに遭遇。待望の宇宙ステーションにドッキングすれば、パルサー砲が搭載され武装強化。いよいよエイリアン群、敵惑星に挑みます。敵クレーター基地のハッチから発射されるミサイルをかいくぐり基地を撃破し、破壊用ブースターで敵惑星を爆破してください。

株式会社ニデコと株式会社タイトーが提携して生まれた、タイトーテーブルゲームシリーズ。テーブルゲーム機のノウハウを盛り込み、プロ感覚で鍛えられた最先端ゲームソフトです。





★ ワイルドウェスタン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-8801●MZ-2200/-2000
●X1シリーズ●FM-7

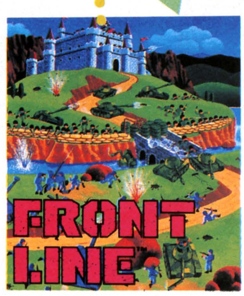
次々に襲ってくる列車強盗を倒す、痛快、迫力満点の西部劇。馬上のシェリフは拳銃一丁で徹底抗戦、列車を目的地まで守りぬきます。画面の途中では馬が放り上げたコインを射ちぬくとボーナス得点が2倍にUP。



堂々完成!

PC-9801シリーズ用新発売

5″FD版は2D、2DD共用タイプです。



★ フロントライン

¥4,500(カセット版)
¥7,500(5″FD版)
●PC-9801シリーズ●PC-8801
●MZ-2200/-2000●X1シリーズ
●FM-7

白兵戦、戦車戦と、次々に展開する戦闘場面。ウォーゲームの決定版です。画面は、地雷原、谷間戦、草原戦、砂漠戦と打ち勝ち前線を突破して、敵陣地占領でPART I。つづいてPART II、IIIと進攻します。

ニデコムソフト第1弾、好評発売中。

コンボイ5000、Uボート、キングアウト<PC-8801、FM-7 8> キーボードトレーニング、ファイリングゲーム、F.B.I.アンタッチャブル<X-1> 三次元迷路、グランプリ、ジムカーナ、クィックス<MZ-700>●各¥3,000〜¥3,500



株式会社 ニデコ

■ニデコ・ソフトセンター
〒101東京都千代田区神田松永町1番地宮沢ビル3F(中央営業所電子機器課)☎03(253)0761代
■ニデコ・ソフト情報センター
〒101東京都千代田区神田須田町1-7-1ウィン神田高橋ビル4F(コンピュータプラザ・ニデコ)
☎03(251)8061代
■本社
〒102東京都千代田区九段南4-5-11☎03(262)9511代
中央営業所電子部品課/立川営業所/横浜営業所/水戸営業所/諏訪営業所/いわき出張所/高崎出張所/上田出張所/静岡出張所 ●お問合わせ、御注文はニデコ・ソフトセンターまで。 ソフト内容についてのお問合わせ、及び資料請求は請求券を付けてニデコ・ソフト情報センターまで。

資料請求券 SOFT BM 5

文句なく、アップル・ゲーム・ソフトだね。

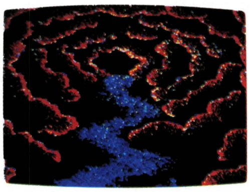
From U.S

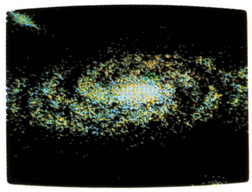
興奮度×痛快度×奇抜度。全米のベストヒット

全米のコンピュータマニアを熱狂させたポップグラフィック。



〔エー・イー〕
●PC8801&PC8801mkII用
4月28日発売
●FM7&FM8用
5月20日発売
¥6,800 5インチ DISK版



地球を救う目的で開発された、高放射能汚染除去ロボットA.E.にコンピュータミスが発生。
なんと地球が攻撃目標になってしまった。総指揮権はキミの手にある。ただちに地球を救え!!

〔深度40〕●シュミレーション・ゲームの本格派

求む、約1名。ドイツ海軍Uボート艦長!!





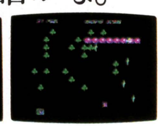

第2次大戦が終幕をつげるころ、ドイツ軍は北大西洋上に高性能潜水艦を配置した。キミは、対潜爆雷をさけながらフランス・ブレストへ帰港できるか。歴史はいまゲームになった。

PC8801&PC8801mkII用:4月28日発売 ●定価6,000円 5インチDISK版

〔バグ・アタック〕●痛快アクション・ゲーム

砂漠の死闘!!これは現実の話かな。



ムカデ、大型害バエ、放射能汚染のアリが異状発生した。迎え撃つのはわずか3匹のカブト虫。田園を守れ!家庭を守れ!奇妙な興奮にのせられて時間の経過を忘れてしまうゲームだ。

PC8801&PC8801mkII用:4月28日発売 ●定価6,800円
FM7&FM8用:5月20日発売 5インチDISK版

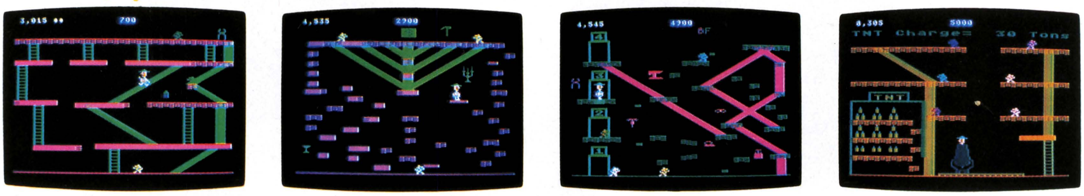
S.A.

がPC-8801 PC-8801mkII NEC | 富士通 FM-7 FM-8 版で続々発売!!

'84全米人気ゲームNO.1に輝く。興奮度XYZ。



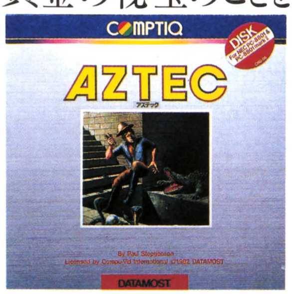
〈マイナー2049〉
●PC8801&PC8801mkII用
4月28日発売
●FM7&FM8用
5月20日発売
¥6,800 5インチDISK版

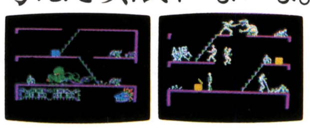


あらゆる危険に立ち向うマウンテン・ポリスのボブ。ウラニウム廃鉱にもぐり込んだ悪漢ユコン・ヨハンを追跡。
行く手に待ち受ける難関を突破する、そのジャンルを超えた魅力に'84エレクロニックゲーム・オブ・ザ・イヤーが与えられた名作。

〈アズテック〉●リアルタイムアドベンチャー・ゲームの決定版

黄金の秘宝のことを考えたら、眠れないな。





まだ、アンデスの山中にはインカの秘宝があるのかもしれない。ゲームは、高価だが早く持帰らないと価値感のなくなる秘宝と、それをガードしている怪物と…。闘いはそれからだ。

PC8801&PC8801mkII用:8月発売予定
FM7&FM8用:8月発売予定
●定価6,800円
5インチDISK版

●お買い求めは、全国のマイコンショップで!

COMPTIQ

販売 株式会社小西六エニックス

制作 株式会社コンプティーク
〒102 東京都千代田区隼町13-19清水ビル4F 電話=(03)234-8041

テクノポリスソフト
TECHNOPOLIS SOFT

おもしろ、ユニーク
興奮度200%!
キラリと光るアニメ・漫画キャラ!

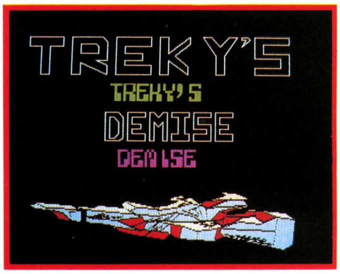


キャラクター部門優秀作
▲「ナウシカ危機一髪」
カセット
PC-6001mkII、6601

ガンシップに乗り風の谷から腐海へ……ナウシカとなった君の戦いはここから始まる。トルメキアの戦車隊、コルベットなどからの激しい攻撃を交しながら、画面の中を自由自在に飛び回り、また反撃し、敵を全滅させるのだ。PC-6001mkIIユーザー必見のアーケード・ゲームだ。

シュミレーション部門優秀作
▼「TREKY'S DEMISE」
●カセット「トレックファンの遺産」

SFシュミレーションの金字塔、STAR TREKマニアの超大作SFシュミレーション。PC-8801のメモリ限界にチャレンジしたスペース・ウオーゲームだ　君は大型要塞艦トレッキーの艦長になり、大敵クレイモン軍　全滅させるのだ。健闘を祈る!



テクノポリス大賞
▶「風の谷のナウシカ」
●ディスクPC-8801、mkII

風の谷から腐海へ、ナウシカの戦いはつづく……。君はナウシカになって風の谷や腐海をアドベンチャーするのだ。今までのトロくさいグラフィック・アドベンチャーとお別れして、この、絵が動くニュータイプ・アドベンチャーにチャレンジしないと君は時代遅れになるゾ!

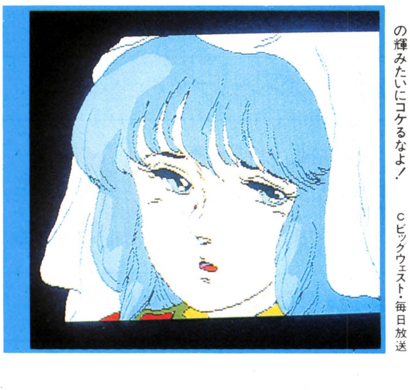




アドベンチャー部門優秀作
▶「ななこSOS」
●ディスク
PC-8801、mkII

ときめきの紙芝居ふうハチャメチャベンチャー。巨大化してしまった猫さんを救うためにななこは戦う。動物園から始まる奇想天外な物語とカレイな画面に、君は魅了される。超会話方式を採用したので、入力のしやすさはピカー。美少女ななこのかわゆさ度もピカーだ!

©吾妻ひでお・国際映画社



優秀作
◀「MISS MACROSS」
●カセット
FM-7、PC-8801、mkII

MISS MACROSS、リン・ミンメイのC・Gを使った15パズル。ミンメイのフィギュア・シーンが全部で7枚入っていて、1シーン解くごとにミンメイがちょこっと動き、次のシーンへとレベルアップしていく。第17話ファンタズムの輝みたいにコケるなよ!

©ビッグウェスト・毎日放送

《第1回発売》
カセット版 定価3,200円
ディスク版 定価6,800円

製作＝**徳間書店〈テクノポリス〉**
☎03(233)3921

発売＝**徳間コミュニケーションズ**
☎03(591)9161

全国有名パソコンショップ、全国有名書店にて発売しています

ボクらのパソコン

Personal Computer SEGA SC-3000シリーズ



人気のパソコンSC-3000に続き、ハードキーボードのSC-3000H新登場。

ホビーからビジネスまで、応用範囲のひろいパソコン。BASIC（別売）は、最大ROM、RAM32KB。グラフィック、自作ゲーム、アニメーションと多彩なプログラミングが可能。その他、学習、ミュージック、ゲームとソフト（別売）もバラエティいっぱい。

● パーソナル コンピュータ

SC-3000（本体）　￥29,800

SC-3000H（本体）￥33,800

● コンピュータ ビデオ ゲーム

SG-1000（本体）　￥15,000

● ソフトカートリッジ（別売）

BASIC　レベルII（ROM32KB）	￥5,000
BASIC　レベルIII A（ROM32KB、RAM16KB）	￥12,000
BASIC　レベルIII B（ROM32KB、BAM32KB）	￥15,000
ミュージック（作曲・自動演奏）	￥12,000

中学必修英単語	￥3,800
中学必修英作文	￥3,800
中学必修英文法	￥3,800
楽しい算数	￥3,800
化学	￥3,800
日本史年表	￥3,800
その他多数	

● ゲームセンターの人気ゲーム

ジッピーレース ©アイレム	￥4,300
チャンピオン　ゴルフ ©ロジテック	￥4,300
エクセリオン ©ジャレコ	￥4,300
ボーダーライン	￥3,800
チャンピオンベースボール	￥4,300
麻　雀	￥4,300
芹沢八段の詰将棋	￥4,300
スタージャッカー	￥4,300
ポップ フレーマー ©ジャレコ	￥4,300
モナコ GP	￥4,300
シンドバッドミステリー	￥4,300
セガ ギャラガ ©株式会社ナムコ	￥4,300
チャンピオンテニス	￥3,800
セガ フリッパー	￥3,800
パッカー	￥3,800

この他毎月たくさん追加発売

● ジョイスティック　￥2,000

新発売
● ジョイスティック　￥3,000

周辺機器の充実で楽しさレベルアップ！

●カセットデータレコーダ　￥9,800

- SC-3000シリーズ専用に開発された軽量、コンパクト設計のデータレコーダです。
- レベル調整の必要がなく、確実なセーブ、ロードを行なえます。
- セーブ、ロード時には信号が鳴りますのでデータの入力が確認できます。
- データ入力が終ると自動停止します。プログラムの頭出しは、カウンタの番号でできます。

●カラープロッタプリンタ　￥39,800

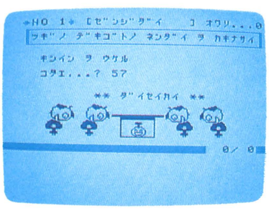
- SC-3000シリーズ専用の水性ボールペンタイプの4色カラープロッタプリンタです。
- 印字速度は、平均12文字1秒（最少文字の時）、1行の印字文字数は最大38文字です。
- モードは2種類です。
  1. テキストモード。入力した文字をそのまま印字します。
  2. グラフィックモード。グラフや図形描画をプログラムすることによって自由自在にプリントできます。
- ペンアップ、カラー指定、スケール指定など13種類のグラフィックコマンドが用意されていますので、コマンド実行によって機能設定ができます。

学習カートリッジ

ゲーム感覚で楽しく学べる学習カートリッジ。科目も、英語、算数、日本史、化学など種類豊富！



● 英文法（中学一年生用）



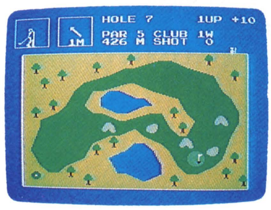
● 日本史年表

ジッピーレース



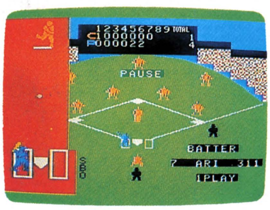
ライダーアクション。レースは、ロスからニューヨーク。ガスケツ前に各ポイントを走破せよ！

チャンピオン　ゴルフ



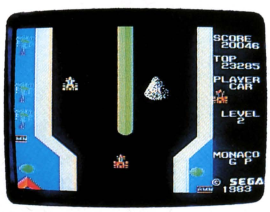
本格9ホール。池あり、バンカーありの難コース。クラブ選択自由自在。シングルプレーヤー誕生？

チャンピオン ベースボール



バントも盗塁もできる本格的な野球ゲーム。ホームランにも挑戦しよう。

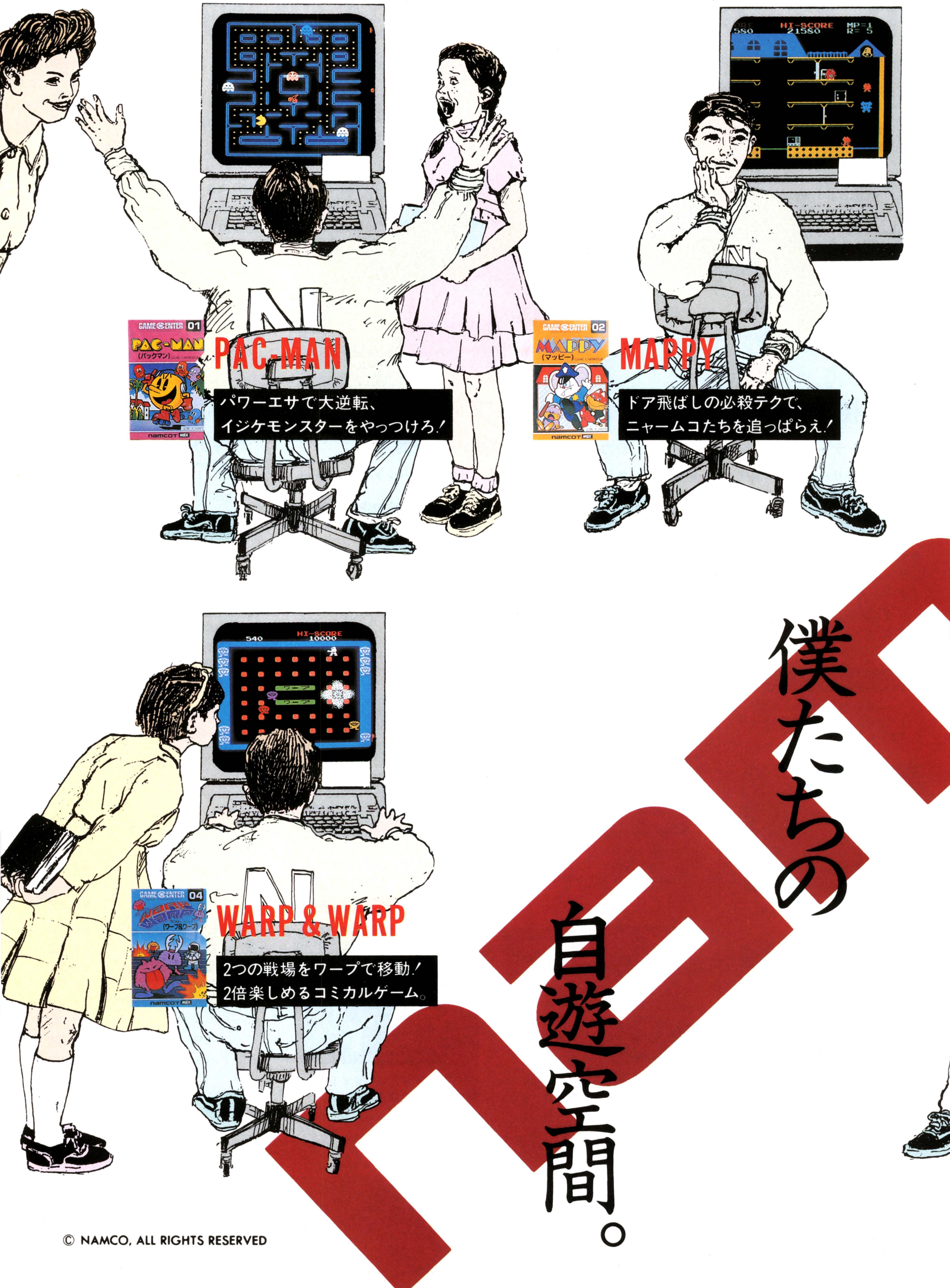
モナコ　GP

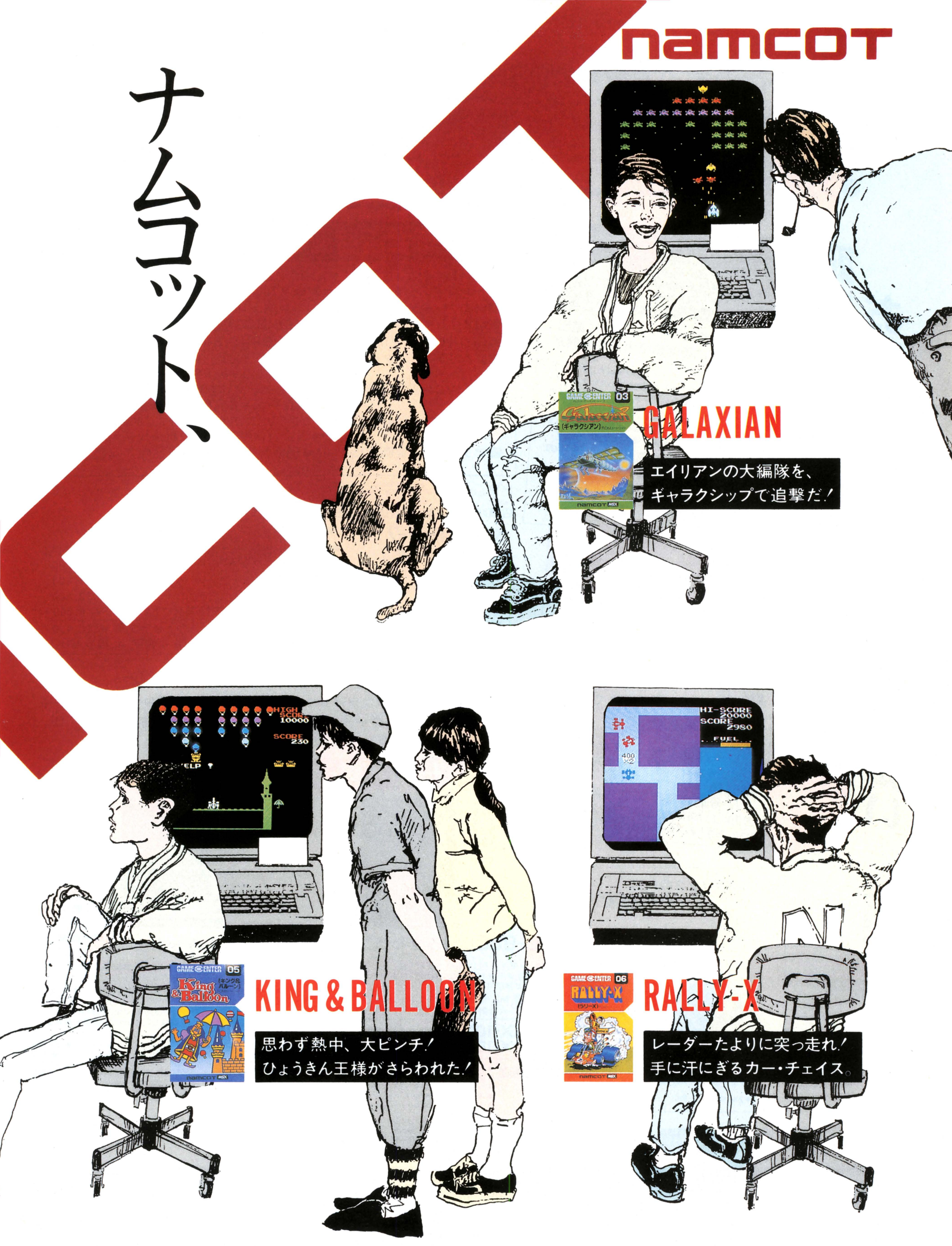


突進する妨害車、幅寄せする暴走車、突如走り抜ける救急車をジャンプでかわせ！

※セガのゲームカートリッジはSC-3000シリーズ、SG-1000、ツクダ　オセロマルチビジョンに使用できます。
又、ツクダのゲームカートリッジはSC-3000シリーズ、SG-1000にも使用できます。

SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都羽田1-2-12 ☎(03)742-3171（大代表）
パーソナルコンピュータ事業本部


PAC-MAN
パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ!
MAPPY
ドア飛ばしの必殺テクで、
ニャームコたちを追っぱらえ!
WARP & WARP
2つの戦場をワープで移動!
2倍楽しめるコミカルゲーム。
僕たちの自遊空間。


namcot
ナムコット、
GALAXIAN
エイリアンの大編隊を、
ギャラクシップで追撃だ！
KING & BALLOON
思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！
RALLY-X
レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

お申し込みは今すぐお電話で03-251-9911へ

連休前のお買得 ツクモゴールデン

頭金ゼロ、毎月のお支払いゼロ
お支払いはボーナス2回払い
——ツクモウルトラクレジット

ツクモ特注 ビジネスソフト部門 ついに開設!!

ビジネス用オーダーメードに進出
会員制による低価格大系を実現!!

- 今、貴方のほしいビジネスソフトはありますか？
- そのソフトは貴方のビジネスにあっていますか？
- 今、持っている貴方のビジネスソフトは100％活用していますか？

自分でソフトを作っているあなたは思う通りに作れますか、プログラムなど大変手間が、かかるものです。
ツクモはあなたに変わり思う通りのビジネスソフトをお作り致します。

各社・各店・一般の方、是非九十九に御相談下さい。
詳しくは☎ **251-9966**

ツクモ〈イベント〉スケジュール

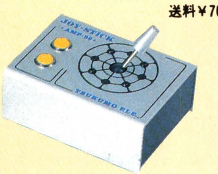
■**4/21～30**
トレードセンター
商品先渡しセール
（ニューセンター店）

■**5/13**
ニューセンター店にて、中古フェア実施

■**5/5～6**
じゃんけんセール（7号店）
じゃんけんに勝ったらソフト2割引！

■**5/15**
7号店2周年記念企画
1万円以上、3万円以上、10万円以上お買い上げの方にお楽しみプレゼントなど用意してありますョ！

ジョイスティックの元祖 **大好評!!**
ツクモがとうとうやっちゃいました。
JOY-X
特価￥2,800
送料￥700



●対応機種：PC-6001 mKII・MSX・X-1

ツクモ全店目玉商品勢揃い（店頭販売のみ取扱い）

■RX-78（￥59,800）＋ソフト1本（￥3,800）＋専用ジョイスティック（パーレン付2本組￥6,800）＝定価￥70,400➡特価**￥59,800**
■MZ-711＋テレコ（￥12,800）＋ソフト10本➡特価**￥69,800** 台数限定
■MZ-731＋ソフト10本➡特価**￥96,800** 台数限定
■FP1100（定価￥128,000）➡現金特価**￥49,800**新品棚ズレ 台数限定
■MZ1T01（データレコーダ 定価￥12,800）➡現金特価**￥5,900**新品棚ズレ 台数限定
■C-14VC1（2000文字パソコンTV、ビデオ 定価￥93,000）➡現金特価**￥64,800**新品棚ズレ 台数限定
■C14-N26PV（2000文字パソコンTV、ビデオ 定価￥89,800）➡現金特価**￥64,800**新品棚ズレ 台数限定
■アタリ2800（定価￥15,000）➡現金特価**￥9,800**新品棚ズレ 台数限定

ウイークデー特価品コーナー

大好評

店頭販売のみ取扱い（通信販売はご容赦下さい）。

富士通 FM-7

NEC	PC-8001MKII
東芝	パソピア7
三菱	マルチ8
日立	レベルIIIマークV

⬆上記いずれでも特価組み合わせ!!

〈例〉
- FM-7…………本 体……………………￥126,000
- カラーモニタ……………………………￥69,800
- 接続ケーブル……………………………￥1,800
- データレコーダ…………………………￥12,800
- ソフト………ツクモ特選ソフト2本……￥6,000

（月・火・水のみ） 合計定価￥216,400
ウィークデー店頭お持ち帰り特価 **￥149,000**

お買得商品

●FM-7＋2000文字ファインピッチ家庭用テレビ付RGBモニター＋データーレコーダー＋ツクモオリジナルソフト1本（スーパー四人麻雀）＝合計定価￥237,300 ➡特価**￥168,800**

ツクモが選ぶMSX組み合わせ

三菱MSXセミナークラブ 会員募集！
詳しくはお問い合せ下さい。



●ぶた丸パンツ 定価￥4,800

三菱 ML-8000組み合わせ

本体標準価格 ￥59,800

- 10キー・ボックス（16進キー）接続可能
- 拡張ボックスを利用すれば増設RAMボード、漢字ROM、FDDなど接続可能。

Aセット ML-8000＋ソフト2本＋JOY-X
＝合計定価￥72,200➡特価**￥59,800**

東芝 HX-10D（RAM64Kバイト）標準価格￥65,800
東芝 HX-10S（RAM16Kバイト）標準価格￥55,800

ゲームソフト
- げっきょく南極大冒険…………定価￥4,800
- フルーツサーチ…………………定価￥4,800
- ヘビーボクシング………………定価￥4,800
- スーパービリヤード……………定価￥4,800
- ピクチャーパズル………………定価￥4,800



テレビ画面に文字を合成する。スーパーインポーズは思い出が鮮明に残せます。

ビクター HC-6組み合わせ

本体標準価格 ￥64,800

Aセット HC-6（本体）＋ソフト2本＋JOY-X
＝現金特価**￥64,800**

スーパーインポーズアダプターをポンと取付けるだけで、コンピューターで描いた絵や文字をテレビ画面に合成できます。しかも、〈アナログRGB対応〉だから色が鮮やか16色のカラーグラフィックを駆使して、テレビでは決して見られない画面が創れます。

■**オプション**
- システム標準価格……………………………￥219,600
- AVパーソナルコンピュータ（HC-6）………￥64,800
- スーパーインポーズアダプター（HC-A602S）……￥20,000
- システムカラーテレビ（AV-MT15）…………￥115,000
- データーレコーダー（HC-R105）……………￥19,800

※スーパーインポーズを楽しむには、別売のRGBケーブル（HC-C601R）￥6,000または、コンポジットケーブル（HC-C612C）￥4,000が必要です。

だからツクモで買う…ツクモウルトラシステム

大特価クレジット 魅力の価格がクレジットで	**頭金ナシ** 月々￥3,000クレジット	**低金利クレジット** 便利なクレジット60回までOK！	**全商品保証付** 製品はすべてメーカー保証付
日曜配達も可能 （札幌店 除く） より楽しく日曜日	**支払いは約2ヶ月後** スキップクレジットで	**高額下取制度** ツクモ全店高額下取り買取りOK！	**電話クレジット** お申し込みは電話一本でOK

★今、お申し込みになればお支払いはあなたのご希望に（但し6ヶ月以内）

★ツクモらくらくクレジットお問い合わせは☎251-9911まで

ウイーク特別セール 4/10〜5/17

シャープ パソコンテレビX1 組み合わせシリーズ

X1c

● プロフェッショナルタイプ
CZ-802C 標準価格¥198,000
(パーソナルコンピュータ＋キーボード)
● 14型カラーディスプレイテレビ
CZ-802D 標準価格¥128,000
(マスクピッチ0.4㎜)



X1D

● アクティブタイプ
CZ-801C 標準価格¥119,800
● 14型カラーディスプレイテレビ
CZ-801D 標準価格 ¥99,800
(シャトウマスクピッチ0.45㎜)

目玉商品

CZ-801C	本体	¥119,800
C14VC1	14″パソコンTVファインピッチ2000文字	¥93,000
ツクモオリジナルソフトテープ版3本		¥9,800
JOY-X	ジョイスティック	¥2,800

＝合計定価¥225,400➡特価¥155,800

目玉商品

CZ-801C	本体	¥119,800
CZ-140DS	14″カラーディスプレイテレビ	¥89,800
ツクモオリジナルソフトテープ版3本		¥9,800
JOY-X	ジョイスティック	¥2,800

＝合計定価¥222,200➡特価¥167,800

● モニターとの組み合わせセットⒶ

CZ-801C	本体	¥119,800
CZ-801D	14″カラーディスプレイテレビ	¥99,800
ツクモオリジナルソフトテープ版3本		¥9,800
JOY-X	ジョイスティック	¥2,800

＝合計定価¥~~232,200~~ さらにお安く!!

● モニターとの組み合わせセットⒷ

CZ-802C	本体	¥198,000
CZ-802D	14″カラーディスプレイテレビ	¥128,000
JOY-X	ジョイスティック	¥2,800
DISK版ゲームソフト1枚		¥4,800

＝合計定価¥~~333,600~~ さらにお安く!!

SMC-777組み合わせ

本体標準価格¥148,000



Aセット 本体＋ディスプレイKX-13CD1(¥89,800)＋ウルトラ四人麻雀(Disk版¥5,800)＋実戦囲碁(Disk版¥5,800)＋ケーブル
＝合計定価
¥256,200
➡特価発売中

PC-6601組み合わせ

Aセット PC-6601＋PCKD201(¥59,800)＋JOY-X(¥2,800)＝合計定価¥205,600
➡特価¥175,100



FM-7 組み合わせ

● 本体との組み合せセット①

FM-7	本体	¥126,000
TVアダプター		¥12,600
データレコーダー		¥12,800
オリジナルソフト5本		¥15,000

＝合計定価¥166,400➡特価¥125,800

● モニターとの組み合せセット②

FM-7	本体	¥126,000
TX-12T1	12″1000文字カラーCRT	¥69,800
ケーブル		¥1,500
データレコーダ		¥12,800
オリジナルソフト5本		¥15,000

＝合計定価¥225,100➡特価¥148,800

● モニターとの組み合せセット③

FM-7	本体	¥126,000
NH14DD	14″2000文字カラーCRT	¥69,800
ケーブル		¥1,500
データレコーダー		¥12,800
オリジナルソフト5本		¥15,000

＝合計定価¥225,100➡特価¥167,800

● モニターとの組み合せセット④

FM-7	本体	¥126,000
MB27303	12″2000文字カラーCRT	¥99,800
データレコーダー		¥12,800
オリジナルソフト5本		¥15,000

＝合計定価¥253,600➡特価¥175,000

● モニターとの組み合せセット⑤

FM-7	本体	¥126,000
C14VC1	2000文字ファインピッチRGB付TVモニター	¥93,000
ケーブル		¥1,500
データレコーダー		¥12,800
オリジナルソフト5本		¥15,000

＝合計定価¥248,300➡特価¥179,000

各定価¥2,500をプレゼント!

FM-7お買い上げの方……
RAM DISKプログラム(裏RAMをディスクとして使うソフト)
FM-7プリンタお買い上げの方……
プリンタバッファプログラム(裏RAMをプリンタバッファとして使うソフト)
FM用ディスク又はFM-11お買い上げの方……
インターリーブフォーマットコンバータ(ディスクのアクセスが2〜3倍速くなるフォーマットプログラム)

PC-8801mkII 組み合わせ



model-10(漢字ROM付)……………¥168,000
model-20(1フロッピーモデル・漢字ROM付)……………¥225,000
model-30(2フロッピーモデル・漢字ROM付)……………¥275,000

● モニターとの組み合わせセット①

PC-8801MK II M-30	本体	¥275,000
NH-14DD	14″2000文字カラーCRT	¥69,800
カラーCRTケーブル		¥1,500
お好きなツクモオリジナルソフト2本		

➡特価¥298,000

● モニターとの組み合せセット②

PC-8801MK II M-30	本体	¥275,000
C14VC-1(¥93,000)、又はC14N26PV(¥89,800)		
お好きなツクモオリジナルソフト2本		

➡特価¥308,000

● モニターとの組み合せセット③

PC-8801MK II M-30	本体	¥275,000
CMT-14IL		¥118,000
CRTケーブル		¥1,500
お好きなツクモオリジナルソフト2本		

➡特価¥328,000

● モニターとの組み合せセット④

PC-8801MK II M-30	本体	¥275,000
FTC1455H	14″高解像	¥138,800
お好きなツクモオリジナルソフト2本		

➡特価¥346,000

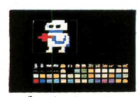
● モニターとの組み合せセット⑤

PC-8801MK II M-30	本体	¥275,000
12M314C		¥128,000
お好きなツクモオリジナルソフト2本		

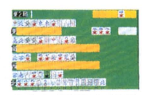
➡特価¥338,000

Model-10、20に変更の方は各店、又は通販部にお問い合せ下さい。

お好きなツクモオリジナルソフトをお選び下さい。



ゲームメーカー ¥9,800
ゲームソフトの製作を手がけている方々の為に、お勧めしたいソフトです オールマシン語、縦横最大16×80ドット、DATA文変換機能付



ウルトラ四人麻雀 ¥5,800
発売以来、各ソフト雑誌で常に上位にランキングされてきた四人麻雀の最高峰、もうメンバーさがしはいらない!



マシン語ローダー ¥9,800
N-BASICモードで作られたテープ版ソフトをディスクで扱えるソフトです 又、RAMモードでフリーエリアを34Kに増やせる等の機能も付いています



C-DOS n88用 ¥9,800
テープ版ソフトをDISKで扱えるソフトです テープからディスクへのプログラム転送は簡単です 開始番地終了番地はすべてC-DOSが見つけてくれます

通信販売の受付は札幌店(東北・北海道地区)、名古屋店(九州・近畿・中国地区)でも受承っております。

ツクモトレードセンター中古フェア 5/13(日)

マイコンを売りたい、買いたい人の橋渡し

受付 トレードセンター
☎03-251-9977

受付 ニューセンター店
☎03-253-0986〜7

貴方がパソコンを売りたい・買いたいと思った時、ツクモトレードセンターにお問い合せ下さい。当センターで動作状態が完動か整備かをチェックし、商品を充分査定の上、お客様の希望価格を設定してツクモトレードセンター中古品リストに登録致します。

売りたい人 直接品物をお持ち頂いても結構です。その場で打ち合わせをし、トレードセンターお客様カードに内容等記入致します。お電話でお申し込みになった場合もお客様カードを記入し、送付致しますので条件確認の上、サイン及び捺印して頂き、申し込金¥2,000を同封の上、返送して下さるようお願い致します。

買いたい人 委託者同様ニューセンター店又は電話で受付致します。お客様カードを承認の上、記入・捺印して頂き、送付してもらいます。

取引方法 確認されたお客様カードが着き次第、御連絡致します。その時に商品を当センターに送付して下さい。ツクモトレードセンター技術スタッフが動作状態等査定し、再度御連絡して希望価格を設定致します。(この場合、販売価格の変更も有りますので御了承下さい。) お預かりした商品は店頭又は電話にて購入希望者を受け付け致します。希望先着順にお電話で商品内容を出来るだけ細かく説明致します。

■トレード成立後代金は……
委託者の条件で手数料(含む振り込み手数料)を差し引いた金額をすみやかに振り込み致します。

特価品一覧表

ニューセンター店
店頭だけの販売です。

MZ-2000 (MZ-1R01、02、03付)	¥74,800
PC-8001MK II	¥64,800
PC-8801	¥84,800
FM-8 (漢字・非漢字ROM付)	¥64,800
PC-6001	¥29,800
FM-8	¥49,800
PC-6001＋PC-6006	¥39,800
PC-6001＋PC-6006	¥36,800
MZ-731	¥44,800
MZ-721	¥34,800
FP-1100＋FP-1036RF	¥24,800
PC-8001	¥29,800
MB27607＋MB27608	¥79,800
FM-7 (漢字ROM付)	¥89,800
MB27406 (ケーブル・用紙付)	¥54,800
アップルII Jプラス	¥138,000
DISK II	¥69,800
アップルII Jプラス	新品¥228,000
NH-14D8	新品¥41,800
NH-12D9	新品¥54,800
TH14N25G	新品¥45,000
TH-14NM2G	新品¥35,000
KD-280D/PC	中古¥69,800
FMデータレコーダー	中古¥6,800
PCデータレコーダー	中古¥6,800

上記はほんの一例です。この他にもたくさん用意しています。

■査定基準
(1) メーカー及び機種名 S/No.セットバージョン
(2) 使用年月
(3) 動作状態(完動か整備が必要か)
(4) マニュアル、ケース等付属品の有無
(5) オリジナルダンボール及びパッキンの有無

通信販売の受付は 03(251)9911へ

ご注文の際は、ご注文になりたい商品名をご記入の上、現金書留にてお願い致します。20万円以上は銀行振込みも取り扱っております。お問い合わせ下さい。

富士銀行 神田支店
普通口座 No.894047

即決 ツクモ全国クレジットOK!!

● 現金特別価格でツクモクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
● 60回払いまで出来ます 但し、1回の支払い額は3,000円以上
● その場で、お持ち帰りできるクレジットもあります
● 印鑑、身分証明書(免許証など)が必要です

● 取扱いクレジットカード:日本信販、JCB、DC、UC、VISA、MC、CF
(尚、クレジットカードご使用の場合は店頭員にご相談ください)

■ご注文商品の中、未着の品物がございました時は、通販受付電話で納品書No.をお知らせ下さい。尚、商品の詳しい取り扱い等は、各販売店までお問い合わせ下さい。

■通信販売は 〒101 東京都千代田区神田郵便局私書箱135 九十九電機(株) MB5係

九十九(ツクモ)電機 株式会社

ニューセンター店	〒101	東京都千代田区外神田1-16-10	☎03(251)0987
名古屋店 3F	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 ラジオセンターアメ横ビル内	☎052(263)1681
5号店	〒101	東京都千代田区外神田3-1-14	☎03(251)0531〜2
7号店	〒101	東京都千代田区外神田1-9-9	☎03(253)4199
札幌店	〒060	札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1	☎011(241)2299
ビデオセンター店	〒060	札幌市中央区南二条西4 乙井ビルB1・1F	☎011(241)3999

■定休日 東京各店は毎週木曜日と第3水曜日、名古屋店は毎週月曜日
札幌店(マイコン・ビデオ店)は第3木曜日

★セットの場合は梱包送料¥2,000を加算して下さい。

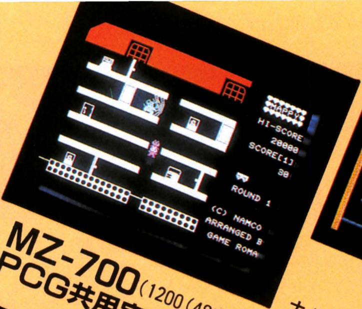
LET'S PLAY NAMCO GAME

電波新聞社がナムコ社と共同でパソコンのハードの限界に挑戦して作りあげた自信作です。ゲーム・タイトルは，６種類。対応機種も，MSX用(ナムコ製品)を含めて，グーンと増えました。手持のパソコンに合わせてお求めください。

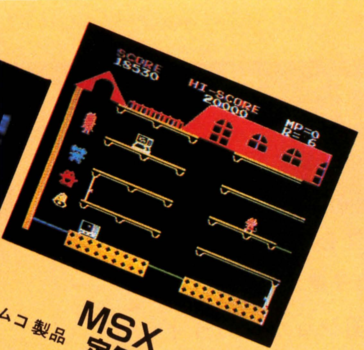




お求めはスーパーソフトマガジン巻末に掲載の全国有力パソコンショップ，電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ

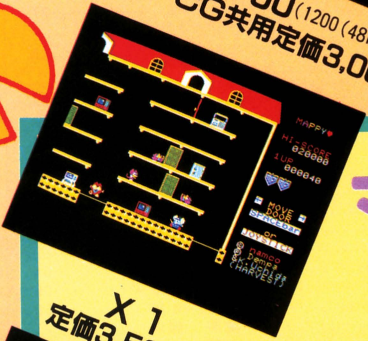


新作！ MZ-700(1200(48K))
PCG共用定価3,000円

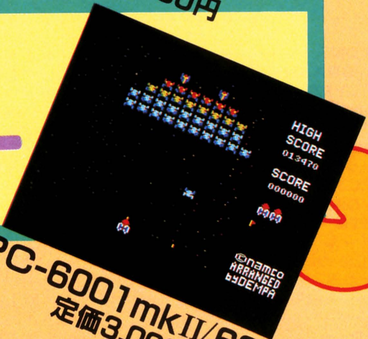


ナムコ製品 MSX
定価4,500円

マッピー



X1
定価3,500円



PC-6001mkII/6601
定価3,000円

全国有力ショップで

予約受付開始！

5月25日発売！

X1用XEVIOUS

たいへんお待たせいたしております。Ｘ１用ゼビウスの発売は，５月25日となりました。

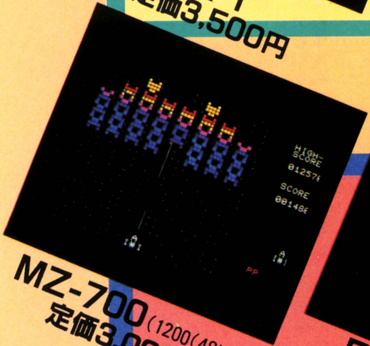
なお，メディアはテープ！もちろん16面フルカバーです。さらに，専門メーカーのホリ電機特別設計（２トリガ）のジョイスティックも同時開発され，発売にそなえております。

ソフト＋ジョイスティックは予価5900円，ソフト単体では4300円が予定されています。「ここまできたのだから，もう一ガンバリして下さい」（ナムコ遠藤氏）の一言で，電波新聞社の開発室スタッフは最後の追込をかけています。ぜったいに良いものをお届けします。今しばらくお待ちください。







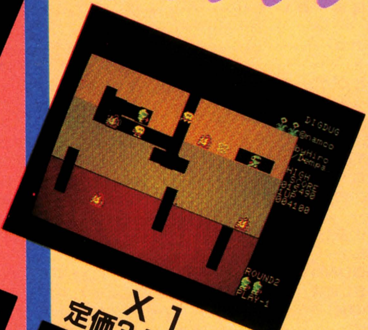


MZ-700(1200(48K))
定価3,000円



PC-8001mkII
定価3,500円

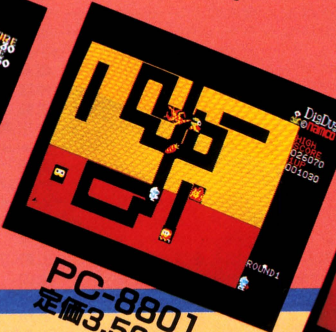
ディグダグ



X1
定価3,500円



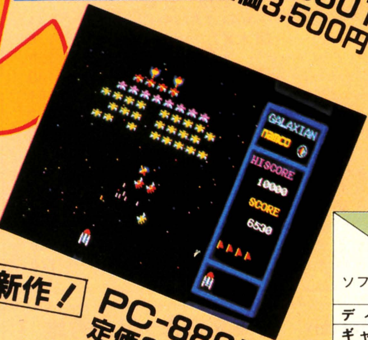
ナムコ製品 MSX
定価4,500円



PC-8801
定価3,500円



PC-8001(32K)/mkII
PC-8801(N) 定価3,000円



新作！ PC-8801
定価3,500円

ソフト名＼機種名	FM-7	MZ-700	MZ-700(PCG)	MZ-1200(48K)	MZ-1200(48K)(PCG)	MZ-80K/C(48K)	MZ-80K/C(48K)(PCG)	PC-6001(32K)	PC-6001mkII	PC-6601	PC-8001(32K)	PC-8001mkII	PC-8801	PC-8801(N-BASIC)	X1	X1C	X1D(テープ)※(2)
ディグダグ※(1)											○	○	○	○	○	○	○
ギャラクシアン		○		○					○	○		○	○		△	△	△
マッピー	△	○	○	○	○										○	○	○
ゼビウス	△														△	△	△
タイニーゼビウス								○	○	○							
パックマン	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○		○	○	○

○は発売中です。
△は近日発売が予定されています。
※(1)NECのパソコン用ディグダグにはPC-8801専用とN-BASICモードの2種類があります。※(2)メディアはすべてテープです。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は払込人において記載してください。

口座番号	東京 5 51961
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
加入者名	株式会社 電波新聞社
料金	払込み 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号　　　）
備考	
受付局日附印	

■読者整理番号

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 5 51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
備考	
受付局日附印	

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

59. 3. 1 現在

PC-8001活用研究・実務編	1,500円	〒300円	改定マイコン学入門基本18章	1,400円	〒300円
PC-8001活用研究・ゲーム編	1,200円	〒300円	トランジスタと半導体入門基本18章	1,300円	〒250円
PC-8001活用研究ビジネスグラフィックス	1,500円	〒300円	デジタル・IC 入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（1）	1,300円	〒300円	ホームビデオ入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（2）	1,300円	〒300円	ビデオ技術入門基本18章	1,300円	〒300円
マイコンBASIC講座（3）	1,400円	〒300円	ビジネスマイコン入門基本18章	1,400円	〒300円
マイコンBASIC講座（4）	1,400円	〒300円	マイコンパソコン OA入門基本18章	1,500円	〒300円
マイコン機械語入門	1,300円	〒300円	無線通信入門基本18章	1,300円	〒250円
パソコン・グラフィックス	1,300円	〒250円	デジタル技術入門基本18章	1,500円	〒250円
たのしいマイコン教室	1,200円	〒300円	ＯＡ導入から活用まで	1,300円	〒250円
Z80マイコンプログラムテクニック	1,300円	〒250円	マイコンＯＡ用語辞典	2,300円	〒250円
ＭＺ－80活用研究	1,900円	〒300円	エレクトロニクス用語辞典	2,500円	〒300円
ＰＣ－6001 活用研究	1,300円	〒300円	総合電子部品ハンドブック	10,000円	〒400円
MZ－2000 活用研究	1,300円	〒300円	BASIC MAGIC	980円	〒250円
改定電気学入門基本18章	1,200円	〒250円	ＯＡ導入80のポイント	1,200円	〒250円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03－445－6111	関東総局	0273－25－3206	神戸支局	078－391－5885
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	0542－54－6405	広島支局	082－228－5581
西部本社	092－431－7411	新潟支局	0252－45－2526	高松支局	0878－61－3111
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266	下関支局	0832－67－7478
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661	熊本支局	096－380－7500
仙台支局	0222－27－7211	京都支局	075－221－8021	鹿児島支局	0992－26－3630

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしておトクな定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合も右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料

電　気　店	¥ 14,400	マ　イ　コ　ン	¥ 6,240
AudioVideo	¥ 7,200	ラジオの製作	¥ 7,200
季刊ＯＡ情報	¥ 6,000	マイコンBASICマガジン	¥ 4,440
		ＯＡパソコン	¥ 6,000

■ 年間購読の特典

①各誌とも送料は弊社負担をいたします。なお「マイコンBASICマガジン」に関しては送料読者負担とさせていただきます。
②特別号も通常の定価でご購読いただけます。
③電気店は13冊分の購読できます。
④マイコン・OA情報は定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

電波新聞社の定期刊行物

だれにも出来る－ 定価 600円〒100円
月刊 **ラジオの製作**

家電・オーディオ・ビデオの専門月刊誌
月刊 **電気店** 定価1,2000円 〒105円

音と映像のクリエイトマガジン
月刊 **AudioVideo**
定価 600円 〒90円

マイクロコンピューターがわかる雑誌
月刊 **マイコン** 定価 530円 〒135円

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
月刊 **マイコンBASIC Magazine** 定価 300円 〒80円

ビジネスマンのための情報誌
月刊 **OAパソコン** BUSINESS PERSONAL COMPUTER 定価 530円 〒80円

事務合理化・OA推進のための商品情報ファイル
季刊 **OA情報** 定価1,800円 〒350円

※郵便局からの受領証を以て領収書にかえさせていただきます。特に必要な方は通信欄にその旨ご明記下さい。

購読申込書

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

昭和　　年　　月　　日

定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
	年　より　年間	円

御希望誌・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ 送付先 住所 □□□-□□	産業分類	所属又は職種
フリガナ 送付先 貴名 ㊞	電話	年令　才 / 性別 男・女

通信欄

この、払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵　政　省）

郵便はがき

141-

(受取人)
東京都品川区
東五反田1－11－15
電波新聞社出版部
月刊マイコンBASICマガジン
編集部行

25キャンペーン応募用

40円切手をお貼り下さい

ご住所(ふりがな) 〒　　都・道　府・県

TEL　－　－

ご氏名(ふりがな)　・性別　男・女　・年齢

●ご職業　1.学生　2.会社員　3.公務員　4.自由業　5.その他(　　)
●本誌をお求めになった書店名

1週間に何時間マイコンを操作しますか？　(　　時間　　分)

本誌を　毎月・ときどき・初めて買う

●ベーマガをどのように活用されてますか？
1.ゲームを楽しむ　2.プログラミングの勉強
3.アイデアを得る　4.SUPER SOFT MAGAZINEが見たい

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上、作品に同封してください。

マイコンBASICマガジン応募カード

機種名			
プログラム名			
氏名		年令	オ
住所	〒		
TEL番号		応募年月日	年　月　日

キリトリ線

25キャンペーン
読者が選ぶ「ザ・ベストプログラマー」のご案内

マイコンBASICマガジンは，1982年6月創刊の7月号以来順調な歩みを続け，本年7月号で3周年目を迎えます。この号は通巻25号目となりますが，この「25」と「発行部数25万部達成」を目標に，「25キャンペーン」を実施することになりました。

この企画の一つである「ザ・ベストプログラマー」は，読者の皆さんにマイコンBASICマガジンのベストワンプログラムを選んでいただこうというものです。

対象は'84年5月号から8月号までに掲載されるプログラムで，まず，毎月のベスト・プログラムを皆さんの投票により選出します。選ばれたプログラムは9月号で最終選考を行ない，マイコンBASICマガジンの「THE BEST PROGRAMER」を決定します。

注1）毎月の愛読者カードが応募用紙になっています。各プログラムには，エントリーコードがつけられていますので，よいと思うプログラムのコードに○をつけて編集部に送ってください。○は1機種につき一つだけつけてください。

注2）エントリーコードは，型番を省略したものが使われています。ウラ側の表を参考にしてください。

応募していただいたかたには，毎月抽選で編集部よりプレゼントを送らせていただきます。

月刊マイコンBASICマガジン⑤愛読者カード

●記事欄　□OFコーナー　□BLACK BOX　□質問・感想

●あなたのマイコンシステムをご紹介ください(有：無)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

●今後のグレードアップ計画は……
(マイコンを持ってない方はほしい機種を)

本体＿＿＿＿　ディスプレイ＿＿＿＿　その他＿＿＿＿

よいと思うプログラムを各機種1本ずつ選んで，番号に○をつけてください。

BJ①	BJ②	BL①	BL②	FM①	FM②	RX①	RX②	J1①	J1②
J2①	J2②	MS①	MS②	M5①	M5②	MK①	MK②	MK③	MB①
MB②	MB③	M22①	M22②	M55①	M55②	PA①	PA②	P6①	P6②
P6II①	P6II②	P8①	P8②	P8II①	P8II②	P88①	P88②	SC①	SC②
SM①	SM②	X1①	X1②	HC①	HC②	PB①	PB②		

キリトリ線

連絡事項 ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

キリトリ線

25キャンペーン「ザ・ベストプログラマー」エントリー機種紹介

本企画へのエントリー機種は，各メーカーにより決定されています。エントリー機種の作品には，タイトルにキャンペーン・マークとエントリーコードが表示されています。

- BJ　ベーシックマスターJr./LII 2 ……日立
- BL　ベーシックマスターLIII/MK5 ……日立
- FM　FM7／8……富士通
- RX　RX－78……バンダイ
- J1　JR－100……松下
- J2　JR－200……松下
- MS　MSX：H1/FM－X/CF－2000/PASOPIA IQ/HB－55/PAXON/YIS－503 ……日立・富士通・松下・東芝・SONY・ゼネラル・ヤマハ
- M5　M5……ソード・タカラ
- MK　MZ－K/1200/700……シャープ
- MB　MZ－80B/2000……シャープ
- M22　MZ－2200……シャープ
- M55　MZ－5500……シャープ
- PA　PASOPIA(T)/5/7……東芝
- P6　PC－6001……NEC
- P6II　PC－6001mkII/6601……NEC
- P8　PC－8001……NEC
- P8II　PC－8001mkII……NEC
- P88　PC－8801/mkII……NEC
- SC　SC－3000……セガ・エンタープライゼス
- SM　SMC－70/777……SONY
- X1　X1/C/D……シャープ
- HC　HC－20……エプソン
- PB　PB－100……カシオ

マイコンBASICマガジン 5月号目次

©マイコンBASICマガジン５月号

第３巻　第５号
昭和59年４月25日印刷
昭和59年５月１日発行
特別定価　350円

電波新聞社 1984Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

東京都品川区東五反田１－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

特別企画 パソコンの方言をマスターしよう
移植テクニック・マスター大作戦 その22

新連載

Dr.Dのマシン語寺子屋 PART II

Dr.Dとその子分

横スクロールにトライしてみよう……の巻

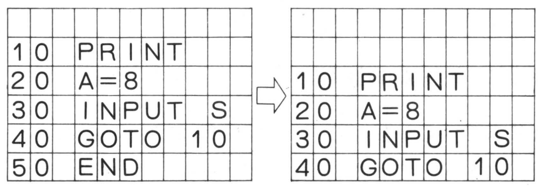
連載第2回目の今月は逆スクロールに続いて横スクロールにチャレンジしましょう。逆スクロールというのは**第1図**のように画面の上から下に文字が下がっていくようなものでしたね。横スクロールというのは名前のとおり，上から下が右から左，または左から右になったものです(**第2図**)。

では，理論を簡単に説明してみましょう。今回も**第3図**のような5×4の画面を考えます。この1行目を右にスクロールする場合を考えてみましょう。左から順に動かしてみます(**第4図**)。

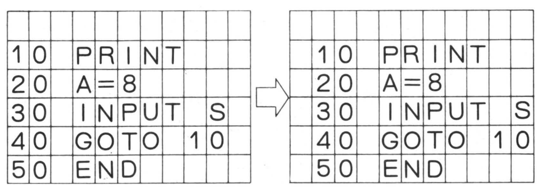
「へへへへへ」と左はじの文字でうまってしまいましたね。

右からやってみると(**第5図**)，こんどはうまくできました。同じように左のスクロールを考えると左から動かしていくとうまくいきます。つまり横スクロールはスクロールしたい方向から動かしていけばよいのです。

では，少しプログラムっぽく説明しましょう。**第6図**のように画面の番地が決まっているとします。この画面全体を右にスクロールするには右下から動かしていって**第7図**のようになります。そして，このあと0，5，10，15番地に空白を入れればできあがりです。

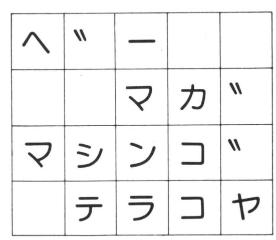


《第1図》逆スクロール



《第2図》横スクロール(左→右)

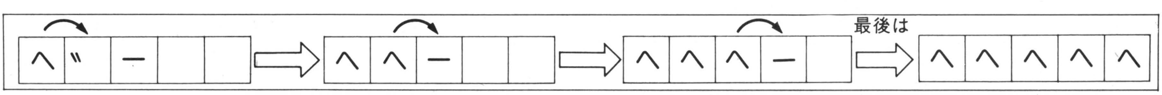
では，機種別のプログラムに移りましょう。



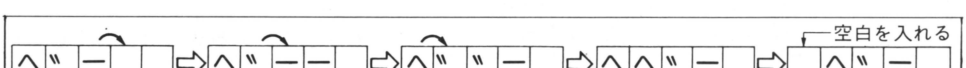
《第3図》5×4の画面

●横スクロールで夜の道路を!!

今回は横スクロールで上半分は右に下半分は左に"＝"を動かして，夜の道路のヘッドライト(＝)の流れを楽しんでください。



《第4図》おかしな横スクロール



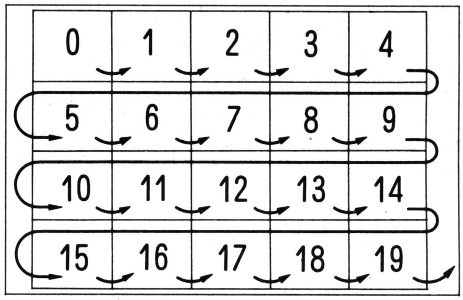
《第5図》正しい横スクロール

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19

▲《第６図》画面番地

```
   ┌18の中身を19に入れる
1行 17   〃   18   〃
   │16   〃   17   〃
   └15   〃   16   〃
    14   〃   15   〃
    13   〃   14   〃
          ⋮
          ⋮
     3   〃    2   〃
     2   〃    1   〃
     1   〃    0   〃
         おわり
```

《第７図》
右スクロールの動き



《第８図》6800, 6809右スクロールの場合

●6800編(JR-100/200用)

ＢＡＳＩＣリストを入力すれば動きます。マシン語の部分となる230行以下のＤＡＴＡ文はまちがえないように入れてください。

ＲＵＮすると，画面にあった文字が上半分は右に下半分は左に流れていって，そのあとヘッドライトの光(＝)が流れてきます。

■プログラムの説明

★ＢＡＳＩＣ…100行，110行が初期設定で120～140行で空白を入れています。右スクロールのときは左はじ，左スクロールのときは右はじに空白を入れるのが普通なのですが，ＢＡＳＩＣは遅いので反対側のはじに空白を書き込んで，それをマシン語でいっしょにスクロールしています(**第８図**)。150～170行で乱数〝＝″を表示して180行でマシン語を使っています。200行以下はマシン語のプログラムを入れている部分です。

★マシン語…マシン語リストを見てください。一番左にあるのが番地，それからパソコンの中に入れる部分，その動作を簡略化して書いたもの（アセンブリ言語なんて呼びます），そしてその動作をＢＡＳＩＣで書いたものがあります。マシン語はＪＲ－100，ＪＲ－200共用です。

画面の番地は＄Ｃ100～＄Ｃ３ＦＦです。はじめにＸにスクロールをはじめる番地を入れてＸの示す番地の中身を一つ先の番地に入れます。そしてＸを一つ減らしてまたくりかえします。

```
100 POKE $12,$2F:POKE $13,$FF
110 GOSUB 200
120 FOR Y=0 TO 11:LOCATE Y,31:PRINT" ";:NEXT
130 FOR Y=12 TO 23:LOCATE Y,0:PRINT" ";:NEXT
140 LOCATE 23,31:PRINT" ";:LOCATE 0,0:PRINT" ";
150 A=RND(10)
160 IF A>7 THEN LOCATE RND(11)+1,0:PRINT"=";
170 IF A<3 THEN LOCATE RND(11)+12,31:PRINT"=";
180 G=USR($3000)
190 GOTO 120
200 A=$3000
210 READ D:IF D=999 THEN RETURN
220 POKE A,D:A=A+1:GOTO 210
230 DATA $CE,$C2,$7E
240 DATA $A6,$00
250 DATA $A7,$01
260 DATA $09
270 DATA $8C,$C0,$FF
280 DATA $26,$F6
290 DATA $CE,$C2,$81
300 DATA $A6,$01
310 DATA $A7,$00
320 DATA $08
330 DATA $8C,$C3,$FF
340 DATA $26,$F6
350 DATA $39
360 DATA 999
```

《リスト１》JR-100のBASICリスト

```
100 CLEAR $3000:RANDOMIZE
110 GOSUB 200
120 FOR Y=0 TO 11:LOCATE 31,Y:PRINT" ";:NEXT
130 FOR Y=12 TO 23:LOCATE 0,Y:PRINT" ";:NEXT
140 LOCATE 31,23:PRINT" ";:LOCATE 0,0:PRINT" ";
150 A=RND(1)
160 IF A>0.7 THEN LOCATE 0,INT(RND(1)*11)+1:PRINT"=";
170 IF A<0.3 THEN LOCATE 31,INT(RND(1)*11)+12:PRINT"=";
180 G=USR($3000)
190 GOTO 120
200 AD=$3000
210 READ DA$:IF DA$="END" THEN RETURN
220 POKE AD,VAL("$"+DA$):AD=AD+1:GOTO 210
230 DATA CE,C2,7E
240 DATA A6,00
250 DATA A7,01
260 DATA 09
270 DATA 8C,C0,FF
280 DATA 26,F6
290 DATA CE,C2,81
300 DATA A6,01
310 DATA A7,00
320 DATA 08
330 DATA 8C,C3,FF
340 DATA 26,F6
350 DATA 39
360 DATA END
```

《リスト２》JR-200のBASICリスト

```
3000   CE C27E   LDX  #$C27E   100 X=$C27E
3003   A6 00     LDAA 0,X      110 A=PEEK(X+0)
3005   A7 01     STAA 1,X      120 POKE X+1,A
3007   09        DEX           130 X=X-1
3008   8C C0FF   CPX  #$C0FF   140 F=X-$C0FF
300B   26 F6     BNE  $3003    150 IF F<>0 THEN 110
300D   CE C281   LDX  #$C281   160 X=$C281
3010   A6 01     LDAA 1,X      170 A=PEEK(X+1)
3012   A7 00     STAA 0,X      180 POKE X+0,A
3014   08        INX           190 X=X+1
3015   8C C3FF   CPX  #$C3FF   200 F=X-$C3FF
3018   26 F6     BNE  $3010    210 IF F<>0 THEN 170
301A   39        RTS           220 RETURN
```

《リスト３》JR-100/200のマシン語リスト

スクロールする最後の番地をやり終えたら右スクロールは終わって左スクロールに入ります。左スクロールは一つ先の番地の中身をその番地に入れて，Ｘを一つ増す他は同様です。

それぞれの動作はＢＡＳＩＣで書いた方を見てください。今回，新しくでてきた命令はＩＮＸでこれはＸを＋１する命令です。

●6809編(BM-LⅢ/マーク5)

画面の番地が&Ｈ0400～&Ｈ７Ｅ７になって，ＤＥＸがＬＥＡＸ －１，Ｘ，ＩＮＸがＬＥＡＸ １，Ｘになる他は，6800編と同じようになっているので6800編を見てください。

ＦＭ－７は画面コントロールを別の頭(サブＣＰＵ)がやっているので，簡単にはできませんのでここでは説明を省きます。どうもすいません。

```
100 CLEAR &H7000
110 GOSUB 200
120 FOR Y=0 TO 11:LOCATE 39,Y:PRINT" ";:NEXT
130 FOR Y=12 TO 23:LOCATE 0,Y:PRINT" ";:NEXT
140 LOCATE 39,23:PRINT" ";LOCATE 0,0:PRINT" ";
150 A=RND(1)
160 IF A>0.7 THEN LOCATE 0,INT(RND(1)*11)+1:PRINT"=";
170 IF A<0.3 THEN LOCATE 39,INT(RND(1)*11)+12:PRINT"=";
180 POKE &HFFD8,&H87:EXEC(&H7000)
190 GOTO 120
200 AD=&H7000
210 READ DA$:IF DA$="END" THEN RETURN
220 POKE AD,VAL("&H+DA$):AD=AD+1:GOTO 210
230 DATA 8E 05,DE
240 DATA A6,84
250 DATA A7,01
260 DATA 30,1F
270 DATA 8C,03,FF
280 DATA 26,F5
290 DATA 8E,05,E1
300 DATA A6,01
310 DATA A7,84
320 DATA 30,01
330 DATA 8C,07,BF
340 DATA 26,F5
350 DATA 39
360 DATA END
```

《リスト４》BM-LⅢのBASICリスト

●Z-80編(PC-6001,32K,1ページ)

みなさん，ごめんなさい。先月のプログラムは32K，１ページで動くんです。すっかり，説明をわすれてしまいました。今月も，32K１ページです。

では，プログラムのお話しです。まずは，プログラムの流れを追って行きましょう。このプログラムは，100～230と240～370までの二つに分かれています。100からのほうは，右へのスクロールで，240からが左スクロールです。右スクロールを説明します。

```
7000   8E 05DE      LDX  #$05DE    100 X=&H05DE
7003   A6 84        LDA  ,X        110 A=PEEK(X+0)
7005   A7 01        STA  1,X       120 POKE X+1,A
7007   30 1F        LEAX -1,X      130 X=X-1
7009   8C 03FF      CPX  #$03FF    140 F=X-&H03FF
700C   26 F5        BNE  $7003     150 IF F<>0 THEN 110
700E   8E 05E1      LDX  #$05E1    160 X=&H05E1
7011   A6 01        LDA  1,X       170 A=PEEK(X+1)
7013   A7 84        STA  ,X        180 POKE X+0,A
7015   30 01        LEAX 1,X       190 X=X+1
7017   8C 07BF      CPX  #$07BF    200 F=X-&H07BF
701A   26 F5        BNE  $7011     210 IF F<>0 THEN 170
701C   39           RTS            220 RETURN
```

《リスト５》BM-LⅢのマシン語リスト

基本的には，右スクロールも左スクロールも同じですので！ まずは，100行目からです。100～120までは，ＨＬ，ＤＥ，ＢＣのそれぞれの変数に，画面の番地とスクロールの行数と，１行の文字数が入ってます。130行では，ＨＬで示される番地の中身をＡに入れて，140行で，ＡをＤＥの番地にしまっています。ここまでで，１文字だけ右へスクロールしました。150から170までは，それぞれの変数から１を引いて，次の文字のスクロールの準備をしています。

さて，180行ですが，ここでは直前の計算結果(170行目の計算)が０でなければ，130行に行きもう１回くりかえします。ここで，もし，Ｃが０であれば１行分の右スクロールは終わっています。190～220行は，つぎの行の右スクロールの準備をしています。230行目では，Ｂの内容が０でなければ，130行へ行き，また同じことをくりかえします。

ここでＢが０ならば右スクロールは，すべて終了し，左スクロールを開始します。左スクロールですが，少しだけ説明しましょう。240～260までは，100～120行とほとんど同じですが，スクロールをどこからはじめるかによって，ＨＬ，ＤＥの内容がちがってきます。ここでは，ＨＬに(１，８)，ＤＥに(０，８)の番地が入ります。あとは，右スクロールとほとんど同じですが，変数(ＨＬ，ＤＥだけ)から１を引いている所が左スクロールでは，１を加算しているだけ

```
10 SCREEN 1,1,1:CLS:CONSOLE,,0
20 CLEAR 50,&HDF00:FORI=&HEF00TO&HEF32:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI
30 FORI=0TO7:LOCATE0,I:PRINT" ":NEXTI
50 FORI=8TO14:LOCATE31,I:PRINT" ";:NEXTI
60 A=RND(1)
70 IF A>.7 THEN LOCATE 0,INT(RND(1)*8):PRINT"="
80 IF A<.3 THEN LOCATE 31,INT(RND(1)*8)+8:PRINT"=";
90 EXEC &HEF00:GOTO 30
100 DATA 21,FE,82
110 DATA 11,FF,82
120 DATA 01,1F,08
130 DATA 7E
140 DATA 12
150 DATA 2B
160 DATA 1B
170 DATA 0D
180 DATA C2,09,EF
190 DATA 2B
200 DATA 1B
210 DATA 0E,1F
220 DATA 05
230 DATA C2,09,EF
240 DATA 21,01,83
250 DATA 11,00,83
260 DATA 01,1F,08
270 DATA 7E
280 DATA 12
290 DATA 23
300 DATA 13
310 DATA 0D
320 DATA C2,22,EF
330 DATA 23
340 DATA 13
350 DATA 0E,1F
360 DATA 05
370 DATA C2,22,EF
380 DATA C9
```

《リスト６》PC-6001のBASICリスト

です。あとは，まったく右のスクロールと同じです。

話は変わって，今回初めて出てきたものがありますね。それは290，300，330，340の行にあるＩＮＣというものです。これは，ある変数へ，１をたすという命令です。

●6502編(APPLEⅡ用)

今回はマシン語をＢＡＳＩＣに書き変えたものをつけました。ただ実際にその書き変えたものを入力する場合は，ＡＰＰＬＥでは16進数を使えないので，＆ＦＣ→252，＄8100→33024などとして入力してください。やってみるとＢＡＳＩＣがいかに遅いかわかるでしょう。6502は，100％８ビットＣＰＵなので256以上の数を扱うと，プログラムが複雑になります。いっぽう，ＡＰＰＬＥの画面は，960バイトもあるのでこんなに長いプログラムとなってしまいます。

また，画面のアドレスは連続でない（画面の右端のつぎは，すぐ下の行の左端ではなく，まったく異なる場所の左端に出てくる）のも，プログラムが大きくなってしまう理由です。

これを計算すると1024＋（Ｙ　ＭＯＤ　128）×128＋（Ｙ　ＭＯＤ　３）×40となり一回ごとに計算するとたいへんです。そこで，＄8100～＄812Ｆの中に，あらかじめ計算しておいた結果を入れておきます。

ＢＡＳＩＣで，ＳＩＮ，ＣＯＳの計算結果を配列に入れておいて，使うときには高速で使用できるのと同じ原理です。

6502で，256以上の任意の番地の中身を見に行くには，ちょっと変わった方法を使います。

それはＬＤＡ(＄ＦＣ)，Ｙというふうに，＄ＦＣ，＄ＦＤに入っている数字が，その番地の内容を示しているのです。

簡単に言うと，6502は256個の必要な番地を入れる箱を持っており，それらを(＄ＸＸ)というふうにして使っているのです。プログラムは大きく三つの部分に分かれていて，＄8000～＄801Ｅが右スクロール，＄801Ｆ～＄803Ｄまでが左スクロールとなっています。＄803Ｆ～＄8045までは，あらかじめ計算しておいた結果を見に行くのに使います。

実はＣＰＸ，ＬＤＸ，ＬＤＹ，ＣＰＹの値を変えると，画面の一部をスクロールさせることができます。気をつけて変えてみて実験してみましょう。ＣＰＸ＃＄ＦＦとは，ＩＦ　Ｘ＜０の意味を持っています。6502

```
EF00     21 FE 82       LD   HL,82FEH      100 HL=&H82FE
EF03     11 FF 82       LD   DE,82FFH      110 DE=&H82FF
EF06     01 1F 08       LD   BC,081FH      120 BC=&H081F
EF09     7E             LD   A,(HL)        130 A=PEEK(HL)
EF0A     12             LD   (DE),A        140 POKE DE,A
EF0B     2B             DEC  HL            150 HL=HL-1
EF0C     1B             DEC  DE            160 DE=DE-1
EF0D     0D             DEC  C             170 C =C -1
EF0E     C2 09 EF       JP   NZ,0EF09H     180 IF C<>0 THEN 130
EF11     2B             DEC  HL            190 HL=HL-1
EF12     1B             DEC  DE            200 DE=DE-1
EF13     0E 1F          LD   C,1FH         210 C =&H1F
EF15     05             DEC  B             220 B =B -1
EF16     C2 09 EF       JP   NZ,0EF09H     230 IF B<>0 THEN 130
EF19     21 01 83       LD   HL,8301H      240 HL=&H8301
EF1C     11 00 83       LD   DE,8300H      250 DE=&H8300
EF1F     01 1F 08       LD   BC,081FH      260 BC=&H081F
EF22     7E             LD   A,(HL)        270 A=PEEK(HL)
EF23     12             LD   (DE),A        280 POKE DE,A
EF24     23             INC  HL            290 HL=HL+1
EF25     13             INC  DE            300 DE=DE+1
EF26     0D             DEC  C             310 C =C -1
EF27     C2 22 EF       JP   NZ,0EF22H     320 IF C<>0 THEN 270
EF2A     23             INC  HL            330 HL=HL+1
EF2B     13             INC  DE            340 DE=DE+1
EF2C     0E 1F          LD   C,1FH         350 C =&H1F
EF2E     05             DEC  B             360 B =B -1
EF2F     C2 22 EF       JP   NZ,0EF22H     370 IF B<>0 THEN 270
EF32     C9             RET                380 RETURN
```

《リスト７》PC-6001のマシン語リスト

では，5，4，3，2，1，0，255，254，…となっています。0のつぎは255，255 のつぎは0なんです。

Xの中には行数が，Yの中にはケタ数が入っています。なお，このプログラムはBASICのほうだけを入れれば動きます。くれぐれもDATA文などの打ちまちがえのないように!!

```
8000      A2 0B           LDX #$0B          100 X=11
8002      20 3F 80        JSR $803F         110 GOSUB 450
8005      84 FC           STY $FC           120 POKE $FC,Y
8007      85 FD           STA $FD           130 POKE $FD,A
8009      A0 27           LDY #$27          140 Y=39
800B      88              DEY               150 Y=Y-1
800C      B1 FC           LDA ($FC),Y       160 A=PEEK(PEEK($FC)+PEEK($FD)*256+Y)
800E      C8              INY               170 Y=Y+1
800F      91 FC           STA ($FC),Y       180 POKE PEEK($FC)+PEEK($FD)*256+Y,A
8011      88              DEY               190 Y=Y-1
8012      C0 00           CPY #$00          200 F=Y-0
8014      D0 F5           BNE $800B         210 IF F<>0 THEN 150
8016      A9 A0           LDA #$A0          220 A=$A0
8018      91 FC           STA ($FC),Y       230 POKE PEEK($FC)+PEEK($FD)*256+Y,A
801A      CA              DEX               240 X=X-1
801B      E0 FF           CPX #$FF          250 F=X-$FF
801D      D0 E3           BNE $8002         260 IF F<>0 THEN 110
801F      A2 17           LDX #$17          270 X=23
8021      20 3F 80        JSR $803F         280 GOSUB 450
8024      84 FC           STY $FC           290 POKE $FC,Y
8026      85 FD           STA $FD           300 POKE $FD,A
8028      A0 00           LDY #$00          310 Y=0
802A      C8              INY               320 Y=Y+1
802B      B1 FC           LDA ($FC),Y       330 A=PEEK(PEEK($FC)+PEEK($FD)*256+Y)
802D      88              DEY               340 Y=Y-1
802E      91 FC           STA ($FC),Y       350 POKE PEEK($FC)+PEEK($FD)*256+Y,A
8030      C8              INY               360 Y=Y+1
8031      C0 27           CPY #$27          370 F=Y-39
8033      D0 F5           BNE $802A         380 IF F<>0 THEN 320
8035      A9 A0           LDA #$A0          390 A=$A0
8037      91 FC           STA ($FC),Y       400 POKE PEEK($FC)+PEEK($FD)*256+Y,A
8039      CA              DEX               410 X=X-1
803A      E0 0B           CPX #$0B          420 F=X-11
803C      D0 E3           BNE $8021         430 IF F<>0 THEN 280
803E      60              RTS               440 RETURN
803F      BC 00 81        LDY $8100,X       450 Y=PEEK($8100+X)
8042      BD 18 81        LDA $8118,X       460 A=PEEK($8118+X)
8045      60              RTS               470 RETURN
------------------------------------------------------------------------------

8100      00 80 00 80 00 80 00 80   28 A8 28 A8 28 A8 28 A8
8110      50 D0 50 D0 50 D0 50 D0   04 04 05 05 06 06 07 07
8120      04 04 05 05 06 06 07 07   04 04 05 05 06 06 07 07
```

《リスト8》APPLEIIのマシン語リスト

《リスト9》APPLEIIのBASICリスト

```
10   HIMEM: 32700
15   GOSUB 1000
20 A =  RND (1)
40   IF A > 0.7 THEN  HTAB 1: VTAB
      RND (1) * 11 + 1: PRINT "="
      ;
50   IF A < 0.3 THEN  HTAB 40: VTAB
      RND (1) * 10 + 12: PRINT "=
      ";
60   CALL 32768
70   GOTO 20
1000   FOR A = 32768 TO 32768 + 18
       * 4 - 1
1010   READ B: POKE A,B
1020   NEXT
1030   FOR A = 32768 + 256 TO 3276
      8 + 256 + 3 * 16 - 1
1040   READ B: POKE A,B
1050   NEXT
1060   RETURN
10000   DATA   162,11,32,63
10010   DATA   128,132,252,133
10020   DATA   253,160,39,136
10030   DATA   177,252,200,145
10040   DATA   252,136,192,0
10050   DATA   208,245,169,160
10060   DATA   145,252,202,224
10070   DATA   255,208,227,162
10080   DATA   23,32,63,128
10090   DATA   132,252,133,253
10100   DATA   160,0,200,177
10110   DATA   252,136,145,252
10120   DATA   200,192,39,208
10130   DATA   245,169,160,145
10140   DATA   252,202,224,11
10150   DATA   208,227,96,188
10160   DATA   0,129,189,24
10170   DATA   129,96,0,0
11000   DATA   0,128,0,128
11010   DATA   0,128,0,128
11020   DATA   40,168,40,168
11030   DATA   40,168,40,168
11040   DATA   80,208,80,208
11050   DATA   80,208,80,208
11060   DATA   4,4,5,5
11070   DATA   6,6,7,7
11080   DATA   4,4,5,5
11090   DATA   6,6,7,7
11100   DATA   4,4,5,5
11110   DATA   6,6,7,7
```

ビデオゲーム機をパソコンにしよう！ セガ SGK-1100 —ゲーム機用キーボード—

セガエンタープライゼスから，ビデオゲーム機用キーボード**「SGK-1100」**が発売になります。これは，昨年発売された同社のビデオゲーム機「SG-1000」につないで使用するもので，SC-3000／Hと同等の機能を持つパソコンになります。また，SC-3000用のプリンタやデータレコーダーも使用できるようになっています。

RAM／ROM32KBのベーシックカートリッジも用意され，価格は15,000円です。



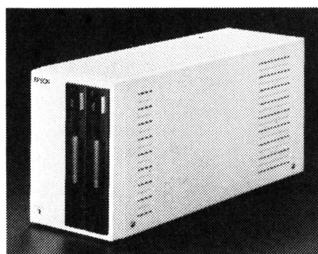
▲SGK-1100とSG-1000(セガ)

いよいよ本格フロッピー時代 エプソン 諏訪精工舎より また また 新しいフロッピー

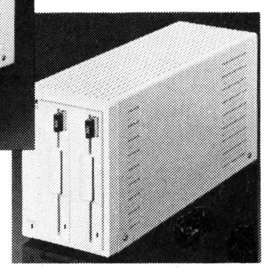
エプソンから，ターミナルフロッピーシリーズ**「TF-50」**と，日立BMレベル3専用フロッピー**「TF-10」**，同パソピアシリーズ専用が発売になりました。

「TF-50」は5.25インチながら，8インチ標準フロッピーと同じ大記憶容量（3.2Mバイト）を持ち，価格は180,000円。

高性能・低価格をうたった**「TF-10」**シリーズの上記2機種対応機は，それぞれ，デュアルタイプ125,800円。シングルタイプ85,000円です。



◀TF-10



TF-50▶

楽しさいっぱいのビジュアルコンピュータ登場!! パイオニア Palcom(MSX)

パイオニアが，MSXパソコン**「Palcom(パルコム)PX-7」**を発売します。

スーパーインポーズ機能搭載，光学式ビデオディスク用インターフェース内蔵で，VTRやオーディオ機器と接続して楽しむことができ，その上ステレオサウンド機能内蔵とくれば，さすがオーディオのパイオニアといったところ。価格は89,800円です。

同機の発売にあたり，国電目黒駅前のパイオニアスタジオでPalcomの特別体験会が開かれます。

日時：5月25日㈮　16：00～19：00
　　　　5月26日㈯　15：00～18：00

参加は無料。希望者は住所，氏名，年令，職業，希望日をハガキに書いて送ると，招待券がもらえます。

〒153 東京都目黒区目黒1－4－1 パイオニアビジュアルセンター ベーシックマガジン係03-494-1111



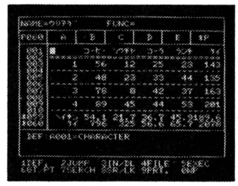
▲パイオニアのPalcom PX-7

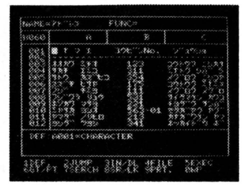
お母さんにも うけそう!! 初のMSX用本格実務ソフト(東海クリエイト)

ベーマガの広告でもおなじみの㈱東海クリエイトから，MSX用の表計算型簡易言語**「MSXパソカルク」**（カートリッジ）が発売になりました。

MSX用としてははじめての本格的実務ソフトで，これまでの東海クリエイトの実務ソフトと同様に，使いやすさの工夫が生かされています。家計簿，カロリー計算，成績処理などに使用すれば，ホームパソコンとしてのMSXの価値もグンと上がりそうですね。

価格は，9,800円です。

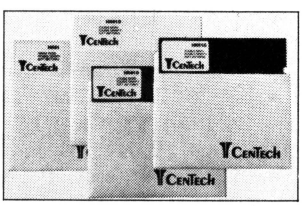




各社勢ぞろい フロッピー情報

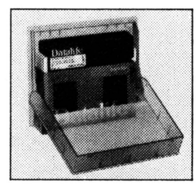
「フロッピーなんかこわくない！」という企画を以前本誌で行なったことがありますが，今やフロッピーももうあたり前。ビスケットとディスケットをまちがえるなんていう人は影さんくらいでしょう!?　各社の新製品や，フェアをご紹介します。

ラポート社から，カラーフロッピーディスクが発売になりました。レッド，オレンジなど色は12色。色の組み合わせで選べるカラーパック，レインボーパックなどの10枚セットもあります。値段は5インチ片面倍密が1,500円，両面倍密1,700円などとなっています。ゲーム用ソフト，学習用ソフトと，用途によって色分けしてみるのも楽しいですね。



▶モノクロでごめんなさい！ラポートのカラーフロッピーディスク

化成バーベイタムでは，データライフ春のキャンペーンを実施中です。8インチ，5インチフロッピー1箱（10枚入）を買うと，オリジナルケースを一つプレゼント。各2枚入ツインパックには，オリジナルファイルがついてきます。期間は5月10日まで。



▶データライフフロッピーディスク

★先月ご紹介した**スコッチ**の，フロッピーディスクが12枚収納できる「デジタルノートケース」をベーマガ読者10名にプレゼントいたします。5インチ用です。

ご希望のかたはBASICマガジン編集部まで。しめきりは4月末日です。

YDKシステムセンター ❀進学就職お祝セール❀

新宿区西新宿のNSビル1Fにあるマイコンショップ，YDKシステムセンターでは，ただ今店内にて**「入学・就職お祝セール」**を実施中です。

このセール中にサプライ品やMSXパソコンなどをシステムで購入すると，ディスケットケース，カシオデータバンク，腕コン，Tシャツなど，「わくわくプレゼント」がもらえます。期間は4月30日まで。お問い合わせは**YDKシステムセンター（東京都新宿区西新宿2－4新宿NSビル1F）**

☎03－342－2441

MICOM NEWS

国電中央線の国立駅南口を出てすぐの**東西書店**では，4月1日から6月30日までの3か月間にわたって，「マイコン・バックナンバーフェア」を開催中です。

月刊「マイコン」，月刊「マイコンBASICマガジン」などのバックナンバーや，約500冊のマイコン関連書籍，2階の催し物フロアに大集合！うっかり買い忘れたベーマガを，手に入れるチャンスです。

問合せ先：**東西書店（東京都国立市中1－8）**

☎0425－75－5061　理工書担当の小林さんまで

Basic Magazine Hot Information

で・ば・ぐ

★４月号Ｐ.111ＭＺ－5500用「マイコン・ルームの恐怖」のプログラムリストの1420行で，“兀”記号がぬけてしまいました。以下のようにてい正してください。

```
1420 PI=3.141592:COLOR GO,WO:CIRCLE 27,55,
25,1.5,2*PI,PI,O:CIRCLE 87,55,25,1.5,2*PI,
PI,O:CIRCLE 27,104,25,1.5,PI,2*PI,O:CIRCLE
87,104,25,1.5,PI,2*PI,O
```

また，このゲームはＭＺ－5500「ＢＡＳＩＣ－１」で作られたものですが，同「ＢＡＳＩＣ－２」でのプログラムの互換性は現在確認中です。

★４月号Ｐ.158ＰＢ－100用「カニと花」のプログラムリスト中に，210行が二つあります。前のほうの210行を削除してください。

★４月号Ｐ.159ＰＣ－1245／51用「スクランブル」で，ＰＣ－1245，55と1251の一部のバージョンでは，ＣＡＬＬ文が暴走を起こすことがあります。プログラムを起動させて異常が起こるときは，ＣＡＬＬ文を除いてください。

一同：ごめんなさい!!

急　告

マイコンＢＡＳＩＣマガジンＤＥＬＵＸＥなどの原稿料が，いくつか電波新聞社に戻ってきています。ＤＥＬＵＸＥII，IIIに昔掲載されたプログラムが載ってるけど，原稿料が来ないというかた，特に住所変更をされたかたは，編集部に御一報ください。

★パソコン・メーカーカタログ請求先住所一覧★

- **シャープ**：〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソード**：〒104 東京都中央区八重洲２－７－12京橋Ｋ－１ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **シャープビジネス**：〒162 東京都新宿区市谷八幡町８販推部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日本電気**：〒108 東京都港区芝５－29－11（日本電気住生ビル）パソコン事業部…「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立家電**：〒105 東京都港区西新橋２－15－12（日立愛宕別館）……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **富士通**：〒105 東京都港区虎ノ門2－3－13 半導体統轄営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **E.S.Dラボラトリ**：〒113 東京都文京区湯島4－1－11 南山堂ビル3Ｆ……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **コモドールジャパン**：〒105 東京都港区浜松 1-1-11 住友東新橋ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **タンディラジオシャック**：〒182 東京都調布市多摩川１－44－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **東京芝浦電気**：〒105 東京都港区虎ノ門１－26－５（第17森ビル）ＯＡ事業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **松下通信工業**：〒226 神奈川県横浜市緑区佐江戸町600……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三井物産電子販売㈱**：〒105 東京都港区西新橋２－11－５……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三洋電機特機情報機器事業部ＯＡ企画課**：〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25業務課「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **カシオ**：〒160 東京都新宿区西新宿２－６ 新宿住友ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ＥＰＳＯＮ**：〒399-07 長野県塩尻市広丘原新田80……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **トミーパソコン事業部**：〒124 東京都葛飾区立石７－９－10……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **日立マクセル**：〒104 東京都中央区銀座３－３－１……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **ソニー**：〒142 東京都品川区北品川６－７－35ＭＣ営業部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **三菱電機**：〒100 東京都千代田区丸の内2-2-3 パーソナルコンピュータ部……「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **セガ**：〒144 東京都大田区羽田１－２－12「マイコンＢＡＳＩＣ」係
- **バンダイ**：〒111 東京都台東区駒形1－4－8 第５ビル……「マイコンＢＡＳＩＣ」係

■メーカー別主要機種名

- **シャープ**：MZ－80B／MZ－2000／MZ－1200／MZ－700／PC－1500／PC－1211／PC－5000／MZ－2200／MZ－5500（ポケコン：シャープビジネス担当）
- **日本電気**：ＰＣ－6001／ＰＣ－8001mkII／ＰＣ－8801／ＰＣ－2000／ＰＣ－9800／ＰＣ－8200／ＰＣ－6001mkII
- **日立家電**：MB－6890（レベルIII）／ＭＢ－6885（ベーシックマスタ・ジュニア）／マーク５
- **富士通**：FM－7/8
- **コモドール・ジャパン**：VIC-1001/MAX MACHINE/コモドール64
- **タンディラジオシャック**：ＴＲＳ－80
- **東芝**パソピア（PA－7010/7012）／パソピアミニ／パソピア5/7
- **松下通信工業**：ＪＲ－100／ＪＲ－200／ＪＲ－300
- **三井物産**：ZX－81
- **カシオ**：FX-9000P／FX-702P／FX-602P／FX-502P FP-1000／PB-100／FP-200
- **三洋電機**：PHC-10／PHC-20／PHC-8000／MBC-55／PHC-25
- **ＥＰＳＯＮ**：ＨＣ－20
- **トミー**：ぴゅう太
- **ソード**：Ｍ－５
- **ソニー**：ＳＭＣ－70／ＳＭＣ－777
- **セガ**：ＳＣ－3000
- **三菱電機**：MULTI 16／MULTI 8
- **バンダイ**：GUNDAM

キャンペーン企画 全国ショップガイド

THE BEST PROGRAMMER 25

春うらら，心うきうきでパソコンにチャレンジ!! そんな読者のみなさんのために，「全国ショップガイド」で全国津々浦々のパソコンショップを紹介しまーす!

北は北海道から南は九州・沖縄まで，ベーマガ読者あるところ，必ずパソコンショップがある!!

今回は，各地域の有力ショップ21社の登場です。もしもあなたの町のパソコンショップが載ってなかったら，編集部まで連絡ください。

★マイコンレディに会いたいナ……九十九電機札幌1号店

南2条西3丁目のさっしんビル地下。「いらっしゃいませ!!」とマイコンレディの明るい声がとび交う。

「あのー」と声をかけたら，「はい，なんでしょう」と元気な声が。やさしくていねいで，技術的なことまで説明してくれました。


◀大堀店長

お買い得品もいっぱい! 1度行ったら，もうクセになりそう!

★4月下旬にスプリングセール……ハドソンメディア札幌

4月15日まで「新入学セール」を実施中です。人気製品＋ゲーム・ソフトで販売中!

ハドソン・スーパー・ソフト（デゼニランド，ジャン狂，ゴルフ狂）各種を，テープおよびディスク版にて好評発売中です。4月下旬より「スプリング・セール」を実施します。デゼニランドをしのぐ新作アドベンチャーゲームも発売します。乞うご期待!!

★リフレッシュにオープン‥HDSパソコンランド帯広店

3月27日にイトーヨーカ堂4階へ移転，売り場もグーンと3倍になりました。道東最大のスケールで，16ビットパソコン，業務用ソフトをさらに充実!

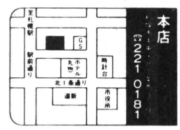
「パソコン教室」の紫田，安田講師がソフト，ハード面で相談にのっています。

「HDSパソコンランド友の会」会員も募集中。

リフレッシュした帯広店にご期待ください。

★全国で4番目のNECマイコンショップ………大阪屋本店

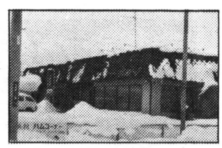
道内で一番早くマイコンを始めたお店。札幌のシンボルの時計台の前にあり，創業56年の実績で奉仕しています。本店3階，琴似店2階，サウンドパーク店1階にマイコンコーナーがあります。



ハードはNECを中心に，ソフトもホビーからビジネスまで充実。今買うと，ステキなプレゼントが付く。

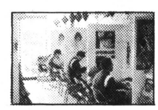
★ホビー商品がズラリ!……ホビーショップ　メカーノ

パソコン以外にも，ラジコンやプラモデルなどホビー商品のすべてを展示しています。ホビーのことならマッカセナサイの岩手は花巻市のお店です。



パソコンは有力メーカー機種をズラリ揃え，幅広い商品群の中から選んでもらえます。営業時間＝AM9:30～PM6:30。

★ジャルクコンピュータサークル大募集!!………ジャルク



今ご来店の皆様には，楽しい特典があります。岩手県水沢市の総合コンピュータショップ。自信満々のトレーニングコーナー，中古品トレードコーナーもヤングに大好評!! ぜひ御利用ください。会員証（パスポート）発行の，

キャンペーン企画

ジャルクコンピュータサークル大々的に募集中!! 営業時間＝AM10:00～PM7:00。

★シミュレーションゲームはおまかせ…………ムーンベース

ベーマガでおなじみのお店。X１のおもしろさ醍醐味を，十分に楽しませてくれます。親切なメガネのお兄さん２人が，君のホビーライフをグレードアップしてくれる。仙台に来たら，ぜひ寄ってみましょう。

シミュレーションゲームなら，なんでもござる！ X１，PC－6600，PC－8801mkIIのソフト山盛り！ 営業時間＝AM10：00～PM８：00。定休日＝第２，第３火曜日。

★マイコン情報はここから…………ヒロセマイコンプラザ

休日や夕方は，マイコン少年たちでいっぱい！ 新作のゲームソフトやマイコン情報を入手するには，仙台のこのお店がいい。



NEC，シャープ，富士通などの，入門から上位機種までを豊富に展示中。ソフトも，グーンとふえてます。

★新入学セール開催………庄子デンキコンピュータ中央

マイコンの４文字を知る人でコンピュータ中央を知らない人，仙台に来てコンピュータ中央に寄らない人は，まずモグリと言われるそうな。



◀朝田店長

恒例の「新入学セール」を開催中。来店者に先着で，プレゼントがあります！ MSXパソコンも，全店セール中です。

★人気のパソコン教室…………………ジャスコ仙台一番町店

この春，ジャスコパソコンセンターから送る，入門から即戦ビジネスまでの「パソコン教室」と，８ビット推奨セットは，絶対に見逃せません。

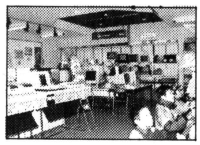


MSXパソコンコーナー，16ビット人気機種，ワープロコーナー，GSマークソフト，ホビーソフトなど，なんでもあります。

★昨年の11月にオープン……………………ミュージック昭和

昨年11月にオープンした山形市のお店。パソコン少年のキミなら，もう知ってるよね。トントンと２階に上っていくと，ドーンとパソコンコーナーがあった！

ソフトは，ハドソンを中心に人気最新ソフトがズラリと揃っているのでビックリ！



初心者には，このお店がいい！ 営業時間＝AM10：30～PM７：30。定休日＝火曜日。

★パソコンの買い換えをどーぞ……………………………みねた

MSXをはじめ，NECやシャープ，富士通など，各社の代表機種を20台以上展示中。下取りも大歓迎してくれるから，そろそろ新しいパソコンに買い換えたいと思ったら，山形の新庄市へ行こう！



今ゲームソフトを買えば，データ用生テープ1本をサービスしてくれる。営業時間＝AM8：30～PM7：00。

★天童市唯一のお店………パソコンショップ・エレクトロ

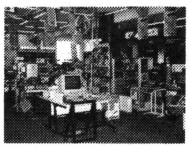
山形県は天童市で唯一の専門店です。納得のいくサービス，アドバイスには定評があります。

パソコンについてわからないことがあっても，このお店なら安心して相談できます。少しでもパソコンに興味があったなら，さっそくエレクトロに行ってみましょう。

営業時間＝AM10：00～PM8：00。定休日＝水曜日。

★パソコンからオーディオまで………………………………大竹電気

今年に入って，パソコンコーナーをグーンと充実。MSXや8ビットの人気機種で，マッピーやゼビウスを楽しみたいと思ってるキミ，仕事に役立てたい16ビット派のお父さんへ。安心しておつきあいできるお店です。ソフトも豊富の福島は会津若松のお店です。



★ゲームソフト“HP王将”登場……………………………SPS

お待たせ!!福島市のSPSが誇るゲームソフトの代表選手「王将」が，さらにパワーアップして登場です。

全国5000人の王将ファンには，絶対に見逃せません。こ，これは事件だ！ 毎月送られてくる要望ハガキをもとに，高速・強力なゲームに生まれ変ったのです。



★福島駅前にドーンと！………………マイコンプラザ粉又

粉又駅前店2階のひろーいパソコンスペースには，MSXから16ビットパソコンまで，人気機種がズラリと勢揃いしています。

隔月の土曜日に「マイコン教室」を開講。初心者にはわかりやすく，気軽に学んでエリートになれる。



★市内一のソフト量………オリエンタルパソコンショップ

最新人気ソフトの在庫では，福島市ナンバー1の品揃えです。他店で手に入らない目玉ソフトも，確実にキミのものになるからスゴイ!!



キャンペーン企画

6月には開店1周年記念のでっかいフェアを予定しています。

営業時間＝AM10:00～PM6:30。定休日＝水曜日。

★5/20まで五大特典がつく……………せいでんC-SPACE

C－SPACEは，阪神地区で圧倒的な勢力を誇るSEIDENをベースに設けられたパソコンショップ。

25台のパソコンのあるゲームスポット，ソフトを試せるソフトスポット，1000冊のブックスポットなど。

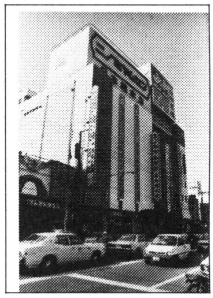


5/20までにパソコンを買うと①教室招待②ソフト1本進呈③ラックを格安値で④20万円以上のシステム購入でラックをさらに格安値に⑤SCC会員証ーの五大特典がつきます。

★大阪駅前にパソコンランドがオープン………ニノミヤムセン

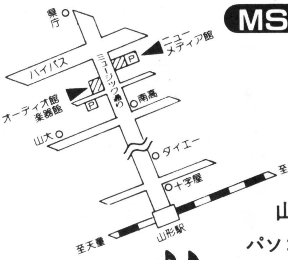
大阪は日本橋のどまん中に，ドーンとそびえたビルがニノミヤムセン日本橋店です。

近畿一円に，ニノミヤムセンパソコンランド15店を構えています。3月22日には，大阪駅前第4ビルにニノミヤ店をオープン!! さらにサービス網を拡大しました。



「パソコン教室」は，入門コースと応用コース。毎週日曜日の午前10：30～午後5：30まで。

豊富な品揃えはもちろんのこと，通販によるサービスも行なっています。



MSXからワープロまで

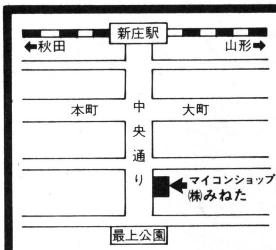
★初心者大歓迎

ハドソンはじめ
各社ソフト多数展示

山形市で今、一番Hotな店
パソコン&ビデオ&ディスク専門店

MUSIC SHOWA **ミュージック昭和 ニューメディア館**

☎(0236)41−2921　山形市あこや町1丁目2−4



MSXからワープロ・OA機器取扱い店

下取り大歓迎！

NEC PC-100他
各社16ビット

マイコンショップ **(株) み ね た**

山形県新庄市中央通り　TEL.02332(2)0638

コンピュータSHOP エレクトロ

…ホビーからビジネスまで…

天童市唯一のコンピュータ専門店

各社ソフトからマイコン専門誌まで豊富な品揃えでお待ちしています

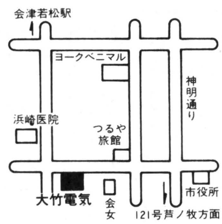
★営業時間
AM10:00〜PM8:00
○定休日＝水曜日

PHONE 02365(4)1530
〒994 山形県天童市老野森2丁目9−4 1F

僕らのマイコンスペースが生まれ変わった!!



■PC-8801mkII



★★電気のデパート★★

OTAKE **大竹電気**

〒965 会津若松市西栄町10番26号　☎(0242)26−2244

HP 王将

新発売

●駒落ち対局可能
●対局を再現可能
●王将の2倍以上のスピード！
●画面にきれいな色がつきました。

High-Powered王将	FOR X1 MZ-2000/2200	4,200円

SP-10	図画	X1全機種	G-RAM

6,800円

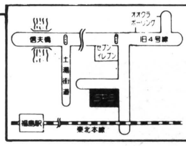
SP-06	ペンゴンのICE FIELD	X1 全機種	
SP-07	ペンゴンの野良仕事		G-RAM
SP-08	ペンゴンのぶどう狩り		
SP-09	ぶらり旅太平寺		

各3,500円

SP-13	ポーラー・スターII	X1全機種	G-RAM
SP-14		MZ-2000/2200	G-RAM1.2.3

各3,800円

お求めはお近くの有名マイコンショップで。
通販希望の方は使用機種名明記の上現金書留でお願いします。
(送料サービス)



シャープコンピューター販売 プログラム作成

マイコンハウス **SPS**

〒960 福島市太平寺字町の内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

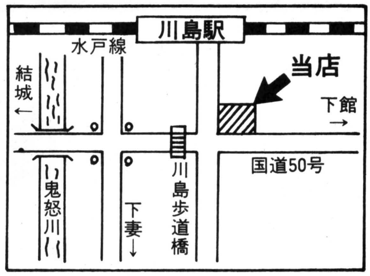
――パートナーショップ――

キャリーラボ

パソコン＆ソフトのシステムをあなたと考える。
県内随一の全メーカーパソコン＆ソフトの取扱い店

§下取りOK！クレジット　月々1,000円より§
§レンタルOK！システム　1日1,200円より§
§特別登録会員入会受付中　§

☆ゲーム・BASIC入門からビジネスまで総合システム専門店☆



キタジマデンキ

〒308 下館市女方５番地（国道50号沿）TEL 02962−8−0050

パソコンショップ **タクト**

原付免許・ヘルメット不要です。……

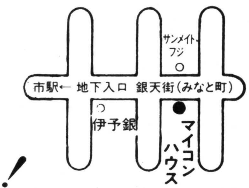
お気軽に御来店ください。

シャープ NEC 富士通　**TACT**　エプソン ソフト 各社

「ベーマガ持参の方に当店オリジナルステッカーを差し上げます」

宇治市小倉町南浦30−114
西宇治高校東へ200ｍ ☎0774−20−0784

マイコンを
ビジネスに
それでいて
namco山盛！



マイコンハウス

〒790 松山市湊町4-5-11 ☎0899−47−0765

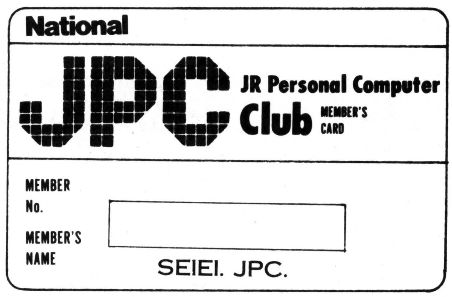
（略称 JPC）
JRパソコンクラブ59年度会員募集！

JRファン集合!!

JR-100, 200を持ってる君，まだパソコンを
持っていない君，待っています!!

申込期間：59年５月30日までに申込の方
会員期間：59年５月より60年４月まで

〈会員特典〉
- JR-BASICの入門から上級までのBASIC講座、オリジナルチームプログラムの紹介会員の方の自作プログラム等を掲載した『JPC情報』を毎月一回会員に郵送します。
- 会員自作プログラムの中より優秀な作品を「マイコンBASICマガジン」等に推薦します。
- NATIONAL主催の各種行事へ優待、その他の各種行事を用意いたします。



〈入会方法〉
郵便番号、住所、年令、職業（学生）電話番号等を記入して会費を現金書留、または郵便定額小為替でお送り下さい。官製ハガキによる申込み可。
振込用紙をお送りします。

〈会　費〉
入会金600円 会 費（一年間）2,400円
合 計 3,000円

ＪＲパソコンクラブ　〒454 名古屋市中川区小本１丁目18番18号
TEL (052)363−3913
SEIEI CO. LTD

「デゼニランド」にラブコールが到着！

秘宝

三月磨臼ハンター続々誕生!!

デゼニかわら版

◎大川朋之さん　埼玉県　20歳

私は、めったに市販ソフトなど買いません。しかしたまたまデゼニランドを買って、最初はバカにして「何か、ダサイ名前だな」と思ってましたが、これがスゴイ。ビックリしました。ところで、私は今コウモリの画面で1ヵ月も悩んでます。もうお手上げ！コウモリ取れない。畜生、教えてくれ〜〜〜！



◎阿蘇実さん　新潟県　21歳

やっと冬が終わろうとしてますね。ハドソンの方々も心ウキウキ、ソフトもりもり、頭はグチャグチャで雪どけのようでしょうね。ムヒッ！　ところでネー、「デゼニランドめでたく終了しましたよ。えらく感動したところも、何だか変に感じた点もいろいろありました。ではゲームをふり返えりつつ書きますー。何せ一番古いX-1ですので、ゲームは当然カセット。ではPOWER ON！まず超高速ペイントにびっくり。タイトルはまあまあ。初めての時はいきなりバスにのっちゃった。えーとですネ、いきなり不満を述べますとですね。全般的にフラグの立て方が甘い！　それとホラマンションの絵、特に墓地の絵はもう少していねいに仕上げて、もう少し不気味に（オバケや木をていねいに）仕上げてほしかった。しかし、何といってもウメ下館！　これはヨカッタ。なんともナンセンスで！

◎青木英樹さん　宮城県　14歳

こんにちは、ハドソンさん。デゼニランド買いましたよ。むずかしいですね。最初に入場するのになんと20分もかかってしまいましたよ。ところで、今ボクはあるところで非常に困っております。そこでちょっとヒント（よーするにキーワードを教えてほしいんよ）をもらえないかな〜〜〜と思ったら、マニュアルにそーゆーことは教えられないと、シッカリ書いてあるではありませんか。エーッ！　ハドソンってそんなことするの。冷たいですねえ。それはないと思いますよ。このゲームは、ハドソンさんが自信満々に出したのだから、それはそー簡単に解けないでしょう。だから、それだったらある場所の抜け方くらい教えてほしいワケよ。ダメ！　あのさー、ホンのちょっぴりだけでもいいんだよね。それでも、やっぱりダメ!?

◎大江昌明さん 岐阜県

ぼくはデゼニランドを買ってからまだ一ヵ月で、まだ「ホラマンション」のピアノに泣く中学三年生です。竹部さんの頭の構造はいったいどうなっているのですか。いままでぼくにかかって一ヵ月以上悩ませたゲームはありません。それだけに今燃えています。ヤルゾ!!

◎手嶋知己さん　宮城県　16歳

なかなかオモシロかった。最初のパッケージの印象は、とてもきれいで、4,800円にしては安いと思った。ストーリーもまとまっていたし、絵を描く速さにはビックリ!!　ディズニーランドを元にして作ったそうだが、ヘリコプターが上空を飛んだ時の地上の風景が、本物のディズニーランドのような気がした。この手のアドベンチャーゲームがFM-7にもできるのか、とものすごく感動しましたよ。和英辞典をわざわざ買ってきて、このアドベンチャーゲームをやったが、単語の勉強にもなってとてもよかった。デゼニランドを作った中本さん、竹部さんに感謝します。おもしろいソフトを作ってくれて、どうもありがとう。がんばって下さい。

◎山口光一さん　群馬県　24歳

先日めでたく「デゼニランド」が解けましたので報告します。まずペイントの速さにはビックリしました。中間色が原色と同じ速さで、またはそれ以上の速さで塗られていくからです。PC―8801と同じようにジワーと拡がっていくんですね。この感じはボクは大好き。それがFM―7で可能とは！

◎岡田光広さん　東京都　16歳

なんとあの「デゼニランド」をとうとう終わらせてしもうた。1ヵ月もかかったんやど〜！　もう最初からひっかかったもんネ。なんたって○○してもムダだよなんて書いてあったにもかかわらず、○○して○○を拾うなんてさ！　むむっときてしまいますよ。そのあとの○○なんて、まさかあれを持って次に行くなんぞ全く気づかなかったぞ。さすがやね。次の第2パビリオンはそう手こずらなかった。しかし、第3パビリオンは簡単そうに見えて、そうではないぞ。たった1箇所のキーワード探すのに1日かかったのもあったんやど。そんなワケで、まあなんとか最後までできたんやが、しかしナカモトシンイチ タケベタカシは、ひねくれもんじゃ！

ボクにも言わせて……

●マジでちょうど六日と半日で終わったぞー。どうだスゴイだろ。長所も欠点もあるが、何だかんだと言いながら、日本では最高級。佐野賢司さん　静岡県

●第一作目としては内容も濃く、ペイントも速く、非常に興奮した。英語入力のアドベンチャーは初めてだが、何の抵抗もなくスムーズだったのは完成度の高さだろう。次回作が楽しみ。篠塚愛一郎さん　東京

●画面がきれいで絵がシンプルでオモシロイ。中間色が速くてとても良い。最高に難しく面白かった。本田祐司さん　愛知県

デゼニランドご入場の皆様、誠にありがとうございます。このデゼニランドはアドベンチャーとしてはかなり長いものなので、何人ぐらいの人が最後まで行くかなと思っていたところ、たくさんの人から「終ったゾー」と手紙をもらい、作者として、とてもうれしく思います。デゼニランドは、なんと言っても取材活動が成功の要因ではないかと思い、では、次回作もその線で…と考えたりしています。デゼニランドの次……ウン！次はデゼニワールドでいってみようか？そう、アメリカのマイアミにXXワールドというのがあるではないか！リアリティを追求するならばまず現地取材をせにゃならん。こう思い、早急、我社の大蔵省、別名、鬼の経理課を拝み倒して取材のGOサインを得るべく、日夜意見調整に悪戦苦闘！「アメリカに行ってもいいかなアー」と叫べども「行ってもいいともー」は、なかなか聞えてこない。さて、どうなるか？　もしかすると、これもアドベンチャーなのかと思い死ぬほど笑ってしまった。そんなこんなで、デゼニワールドは、デゼニランド以上にパワーをかけるゾ！というところで、乞う御期待！　作者(竹・中コンビ)

YAMAHA

いま、ヤマハの拡張機能が、

待望のユニットコネクタ登場。好評の拡張ユニットを、あなたのMSX規格コンピュータで

ユニットコネクタが〝かけ橋〟となり、どのMSXでも、ヤマハの拡張機器がご利用可能となりました。

ヤマハの拡張ユニットの代表である、FMサウンドシンセサイザーユニット、漢字ワープロユニットの2つは、その本格的な拡張機能の点から、すでに多くのMSXユーザーの注目を集めています。ところがこれらのユニットは、ヤマハ独自のサイドスロット方式による接続使用のため、これまでヤマハMSXユーザーの方にしかお使いいただけませんでした。しかしいま、ユニットコネクタ（UCN-01）の登場で、拡張ユニットが、MSX共通のROMカートリッジスロットで接続可能となり、これにより、すべてのMSX規格コンピュータでご利用いただけるようになりました。いまこそ、各種応用ソフトも揃ったヤマハの拡張ユニットで、あなたのMSX世界をさらに幅広く展開してみてください。



ユニットコネクタ UCN-01 ¥7,800

MSX規格コンピュータが本格的なミュージックシステムに変身。多彩なミュージックパフォーマンスを

システムの中核はFMサウンドシンセサイザーユニット

■FMサウンドシンセサイザーユニット（SFG-01）¥19,800

あらゆるMSX規格コンピュータは、このSFG-01が接続されると、本格的なミュージックシステムへと変身します。▶FM音源を採用。きわめて自然でクォリティの高い音が生れます。〝電子的〟な音とは一味違います。▶最大同時発音数はじつに8音。しかもその8音をすべて異なる音色で出すことができるディジタル音源を搭載しています。▶48種類の音色データを内蔵。多種多様な音を作り出せます（うち2つは音声合成用）。▶MIDI端子・2CHオーディオ出力端子を装備。



▶専用ミュージックキーボード（別売）を接続するだけで、リズム機能、オートベースコード機能（自動演奏）等を備えたディジタル鍵盤楽器に発展。演奏したデータは本体のメモリ（RAM）に記録し、再生して楽しむことが可能です。▶さらにSFG-01の能力をフルに引き出し、よりいっそう音楽機能を拡張できるように、FMミュージックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザ等のソフトが用意されています。多彩なミュージックパフォーマンスをお楽しみください。

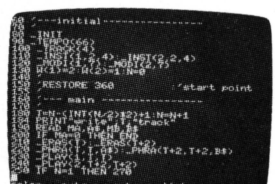
YK-01 ¥17,800　YK-10 ¥29,800



ミュージックシステムで利用できる音楽ソフト

●FMミュージックマクロ（YRM-11）¥7,800

BASICプログラムによってSFG-01をコントロールするためのソフトです。自動演奏をしながらグラフィックス画面を楽しんだり、FM音源による効果音を作るといったことがBASICプログラムで



可能です。▶4つの楽器を設定し、同時に4音色による演奏が可能。▶最大8つまで和音を重ねて演奏。オートリズムの調整や独自のパターン登録も可能です。▶音声合成機能で言葉を話させたり、声の高低を調整して歌わせたりできます。▶演奏データはデータメモリカートリッジに記録することが可能。

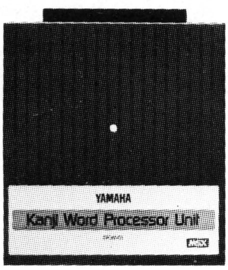


全MSXユーザーに!

お使いになれます。

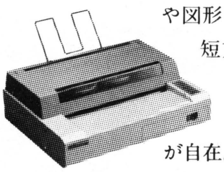
MSX規格コンピュータが漢字ワープロシステムに変身。ワープロ機能は、今やパソコンの条件です。

システムの中核は漢字ワープロユニット

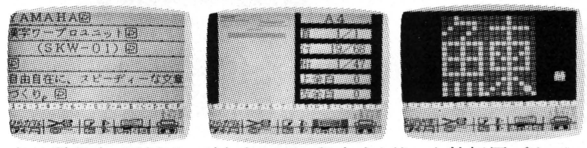


■漢字ワープロユニット(SKW-01)¥49,800

MSX規格コンピュータは、SKW-01が接続されると、本格的な漢字ワープロとしてシステムアップします。▶見やすい横15文字×縦6行の画面内で文章作成。▶JIS第一水準約3,000字の漢字に加え、豊富な特殊文字やギリシャ文字を内蔵。▶漢字変換は、モード切替によるカタカナ/かな/ローマ字のどれからでもOK。▶内蔵の文字以外に、任意の文字や図柄を画面上で作り、30個まで登録可能。その外字登録は、内蔵の漢字や図形をもとに作り変えることが可能。また熟語や短文も同じく30種類まで登録できます。なお登録された外字や熟語は電源OFF後も消えません。▶文書の出力は横書き・縦書きが自在。ほとんどのプリンタが使えますが、16ピンの



PN-01 ¥89,800



高品質印字、用紙サイズ自由、さらに印字音も静かな熱転写プリンタPN-01をお奨めします。▶なおSKW-01はプリンタインターフェース装備のため、プリンタインターフェースのないコンピュータでも使えます。

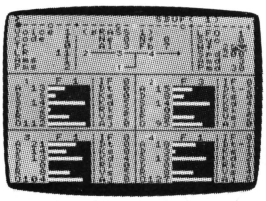
●漢字住所録(YRM-16) ¥7,800

漢字ワープロユニットとしてシステムアップされたMSX規格コンピュータで住所録管理を行なうためのソフトです。▶登録住所の追加・削除・変更が簡単です。▶任意の項目での並べ替え、検索もスピーディ。プリント出力は、住所一覧表・宛名ラベル・葉書・名刺など、多様なフォーマットで印刷可能。▶住所データの保存には、カセットレコーダの他にデータメモリカートリッジも使えます。

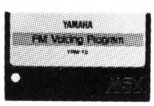


お楽しみください。

●FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800



SFG-01内蔵の48音色をコントロールして自由な音作りが楽しめるソフトです。▶音色の作成はTV画面でデータを確認しながら、MSX本体のキーボードから入力して行ないます。内蔵の音色を修正するだけでなく、白紙の状態から作り上げることも可能。▶音色データはカセットレコーダに保存可能。



●FMミュージックコンポーザ(YRM-15) ¥7,800



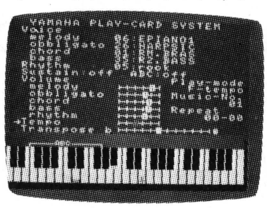
TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏させて楽しむソフトです。もちろん自分で作曲することも可能。▶音符データの入力は、MSX本体のキーボード、専用ミュージックキーボード、どちらからでも簡単にできます。▶8パートによる自動演奏が可能。



全MSX共通のカートリッジスロットで使用できるプレイカードセット。自動演奏ならお任せ。

●プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800

ヤマハのポータサウンド等でお馴染みのプレイカードを使って自動演奏が楽しめるインターフェースです。▶3パート(メロディ・オブリガード・ベース)による自動演奏が可能。▶テンポや調(キー)を自由に変えられます。▶画面上に鍵盤の絵を出し演奏中のキーの動きを表示させたり、音の進行に合せてグラフィックスを楽しんだりも可能。▶これにSFG-01をシステムアップすれば、ナチュラルなFM音源で自動演奏を楽しめます。





※1 FMミュージックマクロ(YRM-11)を利用できるMSX規格コンピュータは32KBのRAM装備のものに限られます。
※2 YRMシリーズは、SFG-01あるいはSKW-01と併用してご利用いただくものですから、これらのご使用はROMカートリッジスロットが2つ装備されたMSXコンピュータが必要です。

■ヤマハのMSX規格ソフトウェア及び周辺機器に関するお問い合せ、資料のご請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号日本楽器製造株式会社AY-X1係まで

TMDシステムズ

パソコンの専門店

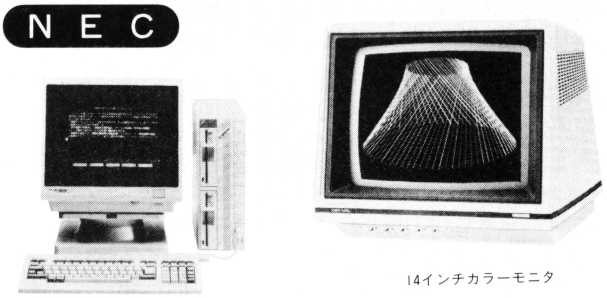
—マニア・ホビー・ビジネスまで専任スタッフがアドバイス—

各社パソコンをお求めやすい組合せパックで特別価格

新入学おめでとうセール実施中

お近くの各店をご利用下さい。宇都宮・大宮・巣鴨・秋葉原3店・横浜・静岡・名古屋

NEC



14インチカラーモニタ

88モデル10-1

PC-8801マークIIモデル10＋14型2000文字表示カラーモニタ＋データレコーダ

セット合計￥250,400 特価￥210,000

88M10-2

PC-8801マークII＋14型2000文字高解像度カラーモニタ
TOEI FTC1423H
＋データレコーダ

セット合計￥267,100 特価￥220,000

88M10-3

PC-8801マークII＋14型4000文字カラーモニタ＋データレコーダ
ピッチ0.39mmのエコノミィタイプ

セット合計￥300,600 特価￥248,000

88M10-4

PC-8801マークII＋14型4000文字カラーモニタ＋データレコーダ
ピッチ0.31mmのハイグレードタイプ

セット合計￥347,600 特価￥286,000

—モデル20・30も特価で販売中—

88M10-5

PC-8801マークII＋RFモジュレータ＋データレコーダ

セット合計￥194,300 特価￥168,000

88M10-6

PC-8801マークII＋12型モノクロモニタ＋データレコーダ

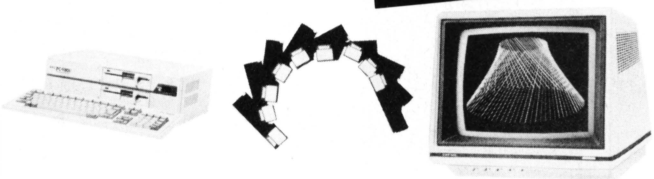
セット合計￥217,600 特価￥178,000

- モデル20セットは上記モデル10セットに￥48,000プラスになります。
- モデル30セットは上記モデル10セットに￥90,000プラスになります。
- TMD特選PC-8801MkII用増設ドライブ ￥60,000→特価提供中

PC-9801F2＋14型4000文字カラーモニタ
SANYO CMT141L
＋ディスケット10枚

セット合計￥538,800

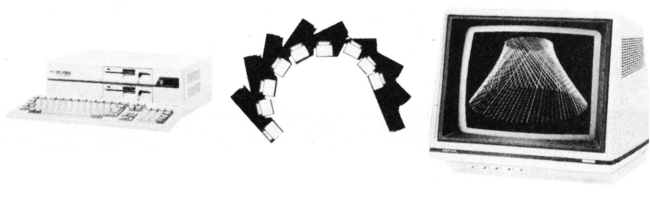
特価￥433,000



PC-9801F2＋14型4000文字カラーモニタ
ピッチ0.31mmのハイグレードタイプ
＋ディスケット10枚

セット合計￥585,800

特価￥468,000

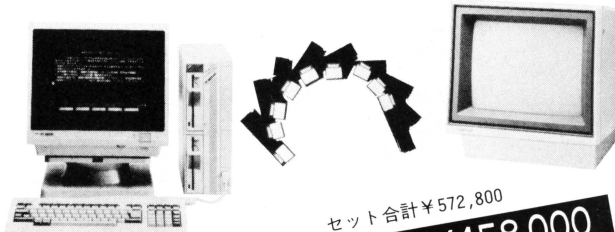


PC-9801F1セットも特価提供中

上記セットより￥56,000マイナスとなります

TMD特選セット ワープロ在庫管理はこのセットでOK

PC-8801マークII＋内蔵用ドライブ2基＋14型4000文字カラーモニタ
SANYO CMT141L
＋PC-8024＋PC-8024-02＋ディスケット10枚＋用紙1000枚
漢字ROM



セット合計￥572,800

特価￥458,000

但し、ドライブ2基はNEC以外の一流メーカ製

キャットジャパンの
テレフォンショッピング



PC-8801MKII、本体にミニフロッピーを内蔵して新登場!!

限定30台

即納

NEC
PC-8801mkII



（PC-8801・PC-8001用のハード・ソフトともにコンパチブル）
PC-8801・PC-8001用に開発されたアプリケーションソフトウェアはBASICレベル、機械語レベルを含めたフルコンパチブルです。PC-8801と同一の インターフェースを内蔵、各種周辺機器が接続できます。

（ミニフロッピーを内蔵）
モデル20は1ドライブ、モデル30は2ドライブの5インチ両面倍密度ミニFDDを本体に内蔵。

（漢字ROM標準装備）
日本語のJIS第1水準漢字（2965種）と非漢字（885字）の漢字ROMを標準装備し、日本語処理をより一層容易にしています。

プレゼント
PC-8801MKII（本体モデル20・30）をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。
PC-8801MKII（本体）とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-8801MKIIモデル30	PC-9801	¥152,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8801	¥192,000
PC-8801MKIIモデル30	PC-8001MKII	¥212,000
PC-8801MKIIモデル20	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥168,000
PC-8801MKIIモデル10	PC-8001	¥128,000

PC-8801mkII

毎月わずか¥3,000

● ご注文セットNo.180 *PC-8801MK*II
基本セット
本体＋*14"*超高解像度カラーディスプレイ

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C（4050文字表示）	¥118,000
合計標準価格		~~¥393,000~~

① **¥3,000**×48回 頭5万 ボ3.5万×8回
② **¥7,830**×60回 頭3万 ボなし
③ **¥5,000**×60回 頭なし ボ2.1万×10回
④ **¥12,750**×36回 頭なし ボなし

毎月わずか¥3,000

● ご注文セットNo.182 *PC-8801MK*II
入門セット
本体＋*14"*超高解像度カラーディスプレイ＋データレコーダ

No.2441	PC-8801MKIIモデル10	¥168,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C（4050文字表示）	¥118,000
No.2537	PC-DR321	¥19,800
合計標準価格		~~¥305,800~~

① **¥3,000**×36回 頭3万 ボ3.5万×6回
② **¥6,600**×48回 頭5万 ボなし
③ **¥10,000**×24回 頭なし ボ2.5万×4回
④ **¥7,900**×48回 頭なし ボなし

毎月わずか¥5,000

● ご注文セットNo.181 *PC-8801MK*II
プリンターセット
本体＋*14"*超高解像度カラーディスプレイ＋NEC日本語シリアルプリンタ

No.2443	PC-8801MKIIモデル30	¥275,000
No.2451	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C（4050文字表示）	¥118,000
No.2449	PC-PR201	¥298,000
合計標準価格		~~¥691,000~~

① **¥5,000**×60回 頭8万 ボ4.9万×10回
② **¥11,560**×60回 頭1.5万 ボなし
③ **¥10,000**×48回 頭なし ボ4.8万×8回
④ **¥15,000**×60回 頭なし ボなし

※プリンターをNo.2536GP-550E＋（CW012）¥125,800に変えた場合¥518,800
① **¥5,000**×48回 頭5万 ボ 4.3万×8回
② **¥8,000**×48回 頭なし ボ3.3万×8回

cat japan
マイコンプラザ

TV提供中 フジテレビ『笑っていいとも!』『ドレミファドン!』●ぜひご覧ください。
12:00〜12:55（火曜・木曜） 12:00〜13:00（日曜）

充実のソフトウェアでPC-8801MKIIを、買ったその日から、より機能的に使う！
――キャットジャパン特選ソフトウェア

CAT JAPAN
マイコンプラザ

No.2540	文筆Ver.II(5″・8″ I企画)	¥ 48,000
No.2541	TOP財務会計システムカナ版(オービック)	¥200,000
No.2542	TOP給与計算システムカナ版(オービック)	¥180,000
No.2543	PLANNER8カナ版(オービック)	¥150,000
No.2544	PLANNER18カナ版(オービック)	¥150,000
No.2545	ユーカラ(5″ 東海クリエイト)	¥ 28,000
No.2546	漢字フレンド(5″・8″ 日本ナレッジインダストリ)	¥ 54,800
No.2547	マルチ・レコーダー(5″ リットーミュージック)	¥ 12,800
No.2548	営業マンパワー分析(8″ 日本マーケティング)	¥ 98,000
No.2549	アンケート集計(8″ 日本マーケティング)	¥290,000
No.2550	営業力分析・販促費割当プログラム(8″日本マーケティング)	¥ 98,000
No.2551	給与計算パッケージカナ版(内外データ)	¥160,000
No.2552	株価チャートシステム(内外データ)	¥ 75,000
No.2553	ワードテック(内外データ)	¥ 98,000
No.2554	工数集計パッケージ(内外データ)	¥ 98,000
No.2555	スケジュール管理パッケージ(内外データ)	¥ 30,000
No.2556	成績管理統計ユーシックセレクト(内外データ)	¥ 98,000
No.2557	進路統計ズバコム(内外データ)	¥158,000
No.2558	基本統計システム(NJK)	¥ 85,000
No.2559	日本語サポートプログラム(NJK)	¥ 65,000
No.2560	汎用スケジュール管理システム(NJK)	¥ 55,000
No.2561	ガソリンスタンド販売管理システム(NJK)	¥180,000
No.2562	日本語見積書作成システム(NJK)	¥ 50,000
No.2563	日本語ワープロPC-SWPMKII(5″SBC)	¥ 45,000
No.2564	酒類小売業システム(SBC)	¥250,000
No.2565	塗装面積計算システム(SBC)	¥250,000
No.2566	グラフィック・キャンパス(I企画)	¥ 36,000
No.2567	PMS-1人事管理システム(アドニス)	¥ 79,000
No.2568	漢プロ(5″ テクニカルソフト)	¥ 15,000
No.2569	漢字フレンド(5″・8″ 日本ナレッジ)	¥ 54,800
No.2570	漢字フレンド名簿管理(5″・8″ 日本ナレッジ)	¥ 30,000
No.2571	財務会計(5″ OAK)	¥ 98,000
No.2572	速筆(5″ DAIKEI)	¥ 20,000
No.2573	マイレター88(高電社)	¥ 49,000

GOLDEN SOFTWARE ――SOFT BANK

No.2519	PC-88-1009-2W(5″日本電気)	¥ 58,000
No.2520	PC-SWP(5″・8″SBC)	¥ 39,800
No.2521	プレッセ88(5″アスキー)	¥ 45,000
No.2522	JOB MATE(8″立石電気)	¥128,000
No.2523	パーソナルパール(漢字5″MSA)	¥ 90,000

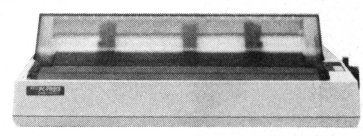
PC-8801MKIIをより機能的に使うグレードアップ周辺機器！

14インチ超高解像度カラーディスプレイ



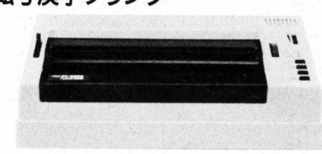
●ご注文セットNo.2451 NEC
PC-KD551 標準価格¥118,000
① **¥3,000**×24回 頭1万 ボ1.2万×4回
② **¥3,840**×36回 頭なし ボなし

日本語シリアルプリンター



●ご注文セットNo.2449 NEC
PC-PR201 標準価格¥298,000
① **¥3,000**×48回 頭3万 ボ2.4万×8回
② **¥5,000**×36回 頭なし ボ2.8万×6回
※トラクターフィードPC-PR201-03¥20,000は別売

熱転写漢字プリンター



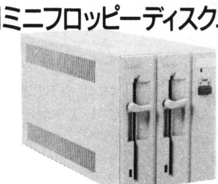
●ご注文セットNo.2448 NEC
PC-8825 標準価格¥176,000
① **¥3,000**×36回 頭なし ボ1.6万×6回
② **¥5,710**×36回 頭なし ボなし

ドットマトリックスプリンター



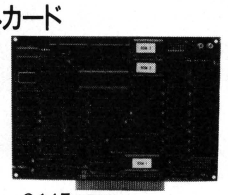
●ご注文セットNo.2505 NEC
PC-8024+8024-02
標準価格¥158,000
① **¥3,000**×36回 頭なし ボ1.3万×6回
② **¥5,120**×36回 頭なし ボなし

拡張用ミニフロッピーディスクユニット



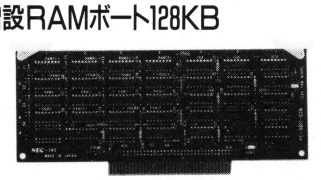
●ご注文セットNo.2454 NEC
PC-80S32 標準価格¥155,000
① **¥3,000**×36回 頭なし ボ1.2万×6回
② **¥5,000**×36回 頭なし ボなし

16ビットカード



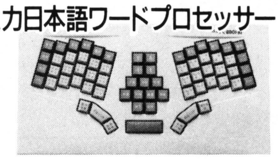
●ご注文セットNo.2445 NEC
PC-8801-16 標準価格¥85,000
① **¥5,000**×12回 頭なし ボ1.6万×2回
② **¥3,900**×24回 頭なし ボなし

増設RAMボート128KB



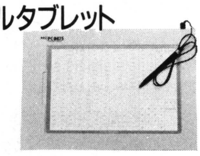
●ご注文セットNo.2444 NEC
PC-8801-02N 標準価格¥43,000
① **¥3,900**×12回 頭なし ボなし

新入力日本語ワードプロセッサー



●ご注文セットNo.2463 NEC
PCWORD-M+PC-8801-02×2
標準価格¥148,000
① **¥3,000**×36回 頭なし ボ1.1万×6回
② **¥4,800**×36回 頭なし ボなし

パーソナルタブレット



●ご注文セットNo.2506 NEC
PC-8875+PC-CA602+
PS-88-011-2W 標準価格¥165,500
① **¥3,000**×36回 頭なし ボ1.4万×6回
② **¥5,400**×36回 頭なし ボなし

頭頭金　ボボーナス時払い金額　**ご注文はNo.でお願いします。**

キャットジャパンのテレフォンショッピング



ご注文は今すぐお電話で。

パワフルに、より身近に――PC-9801E

NEC PC-9801E

プレゼント

PC-9801F(本体)をご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。

PC-9801F(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚プレゼント。

PC-9801E(本体)とフロッピーディスクをご購入の方にブランクディスケット10枚プレゼント。

PC-9801E(本体)とプリンターをセットでご購入の方にプリンター用紙1000枚をプレゼント。

限定30台

即納



高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801E	PC-9801	¥98,000
PC-9801E	PC-8801	¥138,000
PC-9801E	PC-8001MKII	¥158,000
PC-9801E	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥160,000
PC-9801E	PC-8001	¥178,000

高額下取フェア

購入機種	下取機種	下取差額
PC-9801F2	PC-9801	¥268,000
PC-9801F2	PC-8801	¥308,000
PC-9801F2	PC-8001MKII	¥328,000
PC-9801F1	FM-8/MZ-2000/MZ-80B	¥266,000
PC-9801F1	PC-8001	¥282,000

PC-9801F

毎月わずか¥3,000

● ご注文セットNo.185 PC-9801F

基本セット

本体+14″超高解像度カラーディスプレイ

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2413	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C (4050文字表示)	¥118,000
合計標準価格		~~¥516,000~~

① **¥3,000**×60回 頭10万 ボ3.6万×10回
② **¥9,280**×48回 頭15万 ボなし
③ **¥10,000**×36回 頭なし ボ4.1万×6回
④ **¥11,190**×60回 頭なし ボなし

毎月わずか¥5,000

● ご注文セットNo.186 PC-9801F

プリンターセット

本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+NEC日本語シリアルプリンター

No.2402	PC-9801F2	¥398,000
No.2413	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C (4050文字表示)	¥118,000
No.2412	PC-PR201	¥298,000
合計標準価格		~~¥814,000~~

① **¥5,000**×60回 頭10万 ボ6.2万×10回
② **¥13,090**×60回 頭20万 ボなし
③ **¥15,000**×48回 頭なし ボ3.7万×8回
④ **¥17,650**×60回 頭なし ボなし

※プリンターをNo.2536GP-550E+(CW012)¥125,800に変えた場合¥641,800

① **¥5,000**×48回 頭8万 ボ5.7万×8回
② **¥10,000**×48回 頭なし ボ4万×8回

セットNo.186にマウス、日本語MS-DOS、マルチプランを追加した場合

No.2407	PC-9871+ソフトウェアドライバ	¥34,500
No.2408	PS98-121-H4W+マニュアル	¥25,000
No.2410	PS98-401-H4W	¥53,000
合計標準価格		¥926,500

① **¥5,000**×60回 頭20万 ボ6.3万×10回
② **¥200,90**×60回 頭なし ボなし

PC-9801E

毎月わずか¥3,000

● ご注文セットNo.183 PC-9801E

基本セット

本体+14″超高解像度カラーディスプレイ+CMTインターフェースボード+データレコーダ

No.2467	PC-9801E	¥215,000
No.2490	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C (4050文字表示)	¥118,000
No.2538	PC-9801-13	¥15,000
No.2537	PC-DR321	¥19,800
合計標準価格		~~¥367,800~~

① **¥3,000**×48回 頭5万 ボ3.1万×8回
② **¥7,400**×48回 頭8万 ボなし
③ **¥6,000**×48回 頭なし ボ2.1万×8回
④ **¥8,000**×60回 頭なし ボなし

毎月わずか¥5,000

● ご注文セットNo.184 PC-9801E

フロッピーセット

本体+漢字ROMボード+14″高解像度カラーディスプレイ+EPSON TF-10デュアル

No.2467	PC-9801E	¥215,000
No.2472	PC-9801-10	¥30,000
No.2490	PC-KD551 またはNo.2535 14M-132C (4050文字表示)	¥118,000
No.2539	TF-10デュアル+(# 412、PC-98H39-2W(K)	¥142,800
合計標準価格		~~¥505,800~~

① **¥5,000**×48回 頭8万 ボ3.6万×8回
② **¥9,600**×60回 頭6万 ボなし
③ **¥10,000**×36回 頭なし ボ3.9万×6回
④ **¥11,000**×60回 頭なし ボなし

セットNo.184にNo.2412プリンターPC-PR201を追加した場合¥803,800

① **¥5,000**×60回 頭10万 ボ6.1万×10回
② **¥10,000**×48回 頭なし ボ6.5万×8回

セットNo.184にNo.2536プリンターGP-550E+(CW012)¥125,800を追加した場合¥631,600

① **¥5,000**×60回 頭8万 ボ4.1万×10回
② **¥10,000**×48回 頭なし ボ3.8万×8回

NEC
PC-6601

限定30台 即納



毎月わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.170 *PC-6601*

入門セット

本体+*NEC14"*カラーディスプレイ(15色)+ディスプレイ置台

No.2493	PC-6601	¥143,000
No.2494	PC-60M43	¥ 65,800
No.2495	PC-66M75	¥ 5,500
合計標準価格		~~¥214,300~~

① **¥3,000**×36回 ㊕2万 ㋭2.0万×6回
② **¥4,460**×48回 頭4万 ボなし
③ **¥5,000**×24回 頭なし ボ3.0万×4回
④ **¥5,550**×48回 頭なし ボなし

NEC
PC-8001mkII

限定100台 即納

毎月わずか **¥3,000**

●ご注文セットNo.101 *PC-8001MKII*

特別入門セット

本体
***SHARP14"*高解像度カラーディスプレイ**
データレコーダ
マイコンティーチャーII入門・基礎編10巻



No.1430	PC-8001MKII	¥123,000
No.2258	14M-131C+(8D-8K)	¥ 72,000
No.2369	PC-DR321	¥ 19,800
No.2259	マイコンティーチャーII 10巻	¥ 43,600
合計標準価格		~~¥258,400~~
現金大特価		¥199,800

① **¥3,110**×48回 頭なし ボ1.4万×8回
② **¥6,140**×36回 頭2万 ボなし
③ **¥4,990**×36回 頭なし ボ1.1万×6回
④ **¥5,450**×48回 頭なし ボなし



キャットジャパンのテレフォンショッピング

都合の良い時間にいつでもどうぞ。ご注文はお早目に。



24時間電話受付 年中無休

簡単、便利なキャットジャパンの充実システム。 **4月8日より全国一斉受付開始!!**

- **24時間受付** 夜型の方でも好きな時にTELできる。
- **日曜配達可** 不在がちの方も大安心です。
- **保証書付** 製品はすべて一年間の保証付です。
- **カレッジクレジット** 18歳以上の学生の方、保証人不用。
- **頭金なし** 電話一本でOK。らくらくクレジットです。
- **高額下取制度** 高額下取りでラクラク買い換え。
- **製品先取り** 製品は即納いたします。
- **無料配達** 全国どこでも配達料は無料です。
- **支払い約2ヵ月後** お支払いは、のんびりと。
- **55ヵ所の電話受付** 全国各地をネットした電話受付体制。
- **低金利クレジット** 頭金なしで60回までOK。
- **クレジット自由自在** お支払い回数は1〜60回までOK。

北海道地区旭川(0166)25-2556
釧路(0154)46-2022
札幌(011)644-0375
函館(0138)51-3844
東北地区青森(0177)73-2247
秋田(0188)64-8391
山形(0236)31-3999
盛岡(0196)53-5371
仙台(0222)21-3811
関東地区茨城(0292)26-5575
宇都宮(0286)37-1977
高崎(0273)22-8211
大宮(0486)44-0521
千葉(0472)25-2028
横浜(045)712-0402
浦和(0488)87-9521
船橋(0474)67-9115
柏(0471)55-2218
春日部(0487)36-3861
所沢(0429)26-7335
東京地区池袋(03)983-1369
神田(03)861-5700
新宿(03)375-1861
調布(0424)88-9421
八王子(0426)26-7701
町田(0427)29-5731
東海地区静岡(0542)58-6611
沼津(0559)23-2877
浜松(0534)56-7424
中部地区長野(0262)43-7812
北陸地区新潟(0252)31-6398
金沢(0762)22-7011
中京地区名古屋(052)264-4651
春日井(0568)33-1901
岐阜(0582)66-5917
岡崎(0564)25-0080
一宮(0586)72-4691
阪神地区京都(075)255-4637
奈良(0742)22-1048
津(0592)26-1601
大阪(06)365-1706
堺(0722)27-4606
茨木(0726)35-2882
高槻(0726)85-7707
神戸(078)577-7728
山陽地区広島(082)294-6402
岡山(0862)25-2881
四国地区高松(0878)67-4324
松山(0899)52-7600
徳島(0886)25-8866
九州地区北九州(093)522-5346
福岡(092)473-5413
久留米(0942)35-2670
熊本(0963)83-6100
宮崎(0985)29-7515
鹿児島(0992)57-6388

CAT JAPAN
マイコンプラザ

●東京 受付本部 **03-983-1333**　●大阪 受付本部 **06-365-1706**

すでにご注文いただいております商品のお届け時期(納期)や、メンテナンスその他お問い合わせは、テレフォンサービスセンターへお電話ください。
札幌(011)611-8481 仙台(0222)63-4964 東京(03)983-1611 名古屋(052)264-9543 大阪(06)365-9462 広島(082)292-1380 福岡(092)473-6690
●お支払い方法……クレジットの月々のお支払いは①銀行口座のある方は、自動引落。②銀行口座のない方は、お近くの都市銀行・地方銀行・信用金庫・信用組合・農協等の金融機関(郵便局の場合は郵便振込)よりクレジット会社宛にご送金いただきます。

〈本社〉〒170 東京都豊島区池袋サンシャイン60・24F キャットジャパンリミテッド株式会社

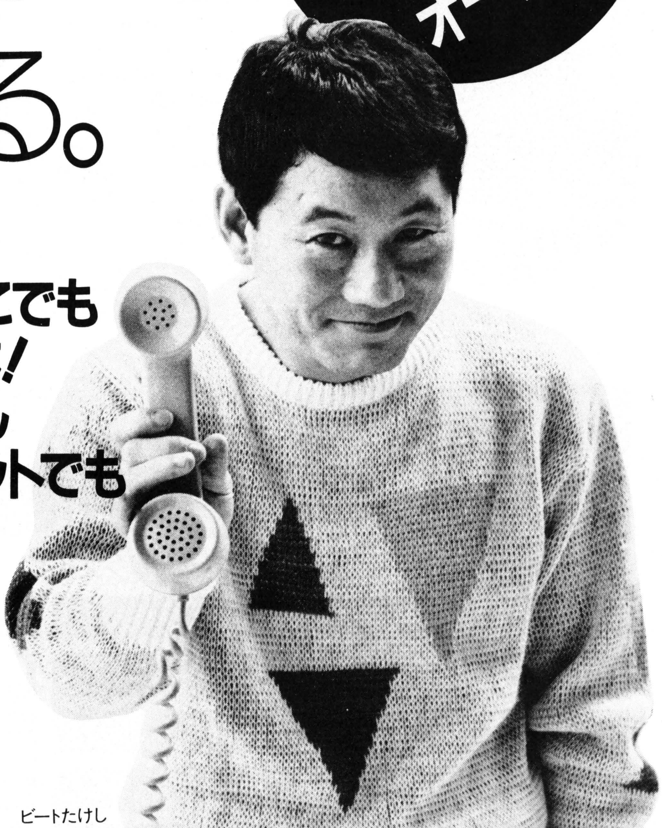
頭 頭金　ボ ボーナス時払い金額　**ご注文はNo.でお願いします。**

中古パソコンが全国どこでも電話で買える。

（池袋サンシャインビル57F）
地上228mに
中古パソコンショップが
ビッグに
オープン!!



全国どこでも
電話1本!
もちろん
クレジットでも
OK!



ビートたけし

TV 提供中
フジテレビ
「笑っていいとも!」12:00～12:55（火曜日・木曜日）
「ドレミファドン」12:00～13:00（日曜日）

全国どこでも電話で高額査定

本社買い取りデスク **03-983-2464**

札幌011-644-0380	仙台0222-24-2606	千葉0472-24-0552
大宮0486-44-8067	横浜045-311-6811	名古屋052-581-1565
大阪06-365-1873	広島082-295-5936	福岡092-473-6730

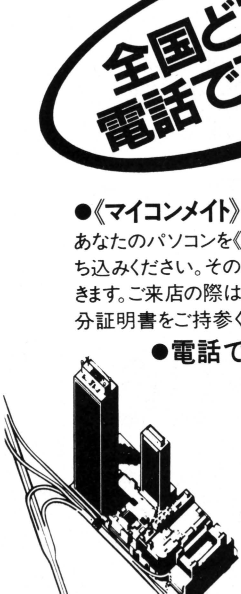
日本初の
中古パソコン
ショップ



《マイコンメイト》は日本で初めての中古ショップです。これからパソコンをお始めになる方、周辺機器を揃えようとお考えの方、ぜひご来店ください。また、話題の新製品も展示・販売いたしております。池袋サンシャインビル57Fへ、皆様お誘い合わせの上ご来店ください。1800台の大駐車場から直通エレベーターが利用できます。
●ショップ営業時間 10:30～19:00（水曜定休） ●電話でのご注文は24時間年中無休

●《マイコンメイト》にお持ち込み下さい。
あなたのパソコンを《マイコンメイト》に直接お持ち込みください。その場で買い取らせていただきます。ご来店の際は学生証・免許証などの身分証明書をご持参ください。

●電話で高額査定いたします。
《マイコンメイト》に来られない方・地方の方のために、電話で高額査定いたします。専任の担当者が責任をもって査定いたします。お気軽に全国10ヵ所の買い取りデスクへお電話ください。



池袋サンシャインビル57F
《マイコンメイト》

キャットジャパンリミテッド㈱《マイコンメイト》
東京都豊島区池袋サンシャインビル57F

電話で深めようマイコンの世界

ICG ICG ICG ICG ICG 無料 ICG ICG ICG ICG ICG 無料 ICG ICG ICG ICG ICG

富士通 FMシリーズ

FM-7(MB25010) ¥126,000
48回分割 ¥3,100 ／60回分割 ¥2,600

FM-11<AD2> ¥298,000
48回分割 ¥6,854 ／60回分割 ¥5,840

FM-11<BS> ¥398,000
48回分割 ¥9,154 ／60回分割 ¥7,800

FM-8(MB25020) ¥218,000
48回分割 ¥5,800 ／60回分割 ¥4,600

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MB-27312	グリーンディスプレイ	49,800→	1,200	1,000
MB-27302	グリーンディスプレイ	46,800→	1,200	900
MB-27304	グリーンディスプレイ	29,800→	700	600
MB-27331	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27301	カラーディスプレイ	188,000→	4,700	4,000
MB-27307	カラーディスプレイ	155,000→	3,900	3,300
MB-27303	カラーディスプレイ	99,800→	2,500	2,100
MB-27305	カラーディスプレイ	64,800→	1,600	1,400
MB-22602	家庭用TVアダプタ	13,500→	300	300
MB-27402	ビジネスプリンタ	350,000→	9,000	7,400
MB-27501	データレコーダ	12,800→	300	200
MB-26001	拡張ユニット	133,000→	3,300	2,800
MB-22204	I/Fモジュール	30,000→	700	600
MB-22405	漢字ROMカード	35,000→	900	700
MB-22002	キャラクタセット	10,000→	300	200
MB-22003	漢字キャラクタセット	30,000→	700	600
MB-28111	漢字ROMカード	46,000→	1,100	900
MB-27651	ディスクユニット	498,000→	12,500	10,600
MB-22416	ディスクI/Fカード	14,000→	400	300
MB-27603	フロッピディスク	440,000→	11,000	9,400
MB-27513	フロッピディスク	350,000→	8,700	7,400

NEC PC-9800シリーズ

PC-9801F1 ¥328,000
48回分割 ¥8,015 /60回分割 ¥6,830

PC-9801F2 ¥398,000
48回分割 ¥9,726 60回分割 ¥8,288

PC-9801E ¥215,000
48回分割 ¥5,254 ／60回分割 ¥4,478

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-9801-06	GB-IB I/Fボード	68,000→	1,600	1,400
PC-9801-07	5"ディスク I/Fボード	20,000→	400	400
PC-9805	増設RAM	30,000→	700	600

NEC PC-8000シリーズ

PC-8001MKII ¥123,000
48回分割 ¥2,900／60回分割 ¥2,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8001/II-01	漢字ROMボード	32,000→	700	600
PC-8011	拡張ユニット	148,000→	3,500	3,000
PC-8012	I/Oユニット	84,000→	2,000	1,700
PC-8012-02	増設RAMボード	43,000→	1,000	800
PC-8023-C	マトリクスプリンタ	153,000→	3,600	3,100
PC-80S31	ミニディスクユニット	168,000→	4,000	3,400
PC-80S32	拡張用ミニディスク	155,000→	3,600	3,100
PC-8853-N	14型カラーディスプレイ	168,000→	4,000	3,400
PC-8054	14型カラーディスプレイ	65,800→	1,600	1,300
PC-8048-N	12型カラーディスプレイ	59,800→	1,400	1,200
PC-8052	カラーディスプレイ	118,000→	2,800	2,300
PC-8053	カラーディスプレイ	198,000→	4,700	4,000
PC-8058	カラーディスプレイ	99,800→	2,300	2,000

NEC PC-100シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PCモデル10	本体	398,000→	9,726	8,288
PCモデル20	本体	448,000→	10,948	9,329
PCモデル30	本体	558,000→	13,636	11,621
PCKD-551	専用ディスプレイ(カラー用)	118,000→	2,884	2,458
PCKD-651	専用ディスプレイ(カラー用)	198,000→	4,838	4,123

NEC PC-8800シリーズ

PC-8801MKII/10 ¥168,000
48回分割 ¥4,106 ／ 60回分割 ¥3,499

PC-8801MKII/20 ¥225,000
48回分割 ¥5,499 ／ 60回分割 ¥4,686

PC-8801MKII/30 ¥275,000
48回分割 ¥6,721 60回分割 ¥5,727

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-8801MKII-FD1	増設フロッピィディスク	60,000→	1,467	1,250
PC-8837-2W	システムディスク	7,000→	171	146
PC-8887	システムディスク	8,000→	196	167

NEC PC-6600シリーズ

PC-6601 ¥143,000
48回分割 ¥3,495 ／ 60回分割 ¥2,978

アコリット マイコン最新カタログ

NEC PC-6000シリーズ

PC-6001MKII ¥84,800
48回分割 ¥2,073／60回分割 ¥1,766

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
PC-6011	拡張ユニット	19,800→	400	400
PC-6021	サーマルプリンタ	49,800→	1,100	1,000
PC-6031	ミニディスクユニット	89,800→	2,100	1,800

NEC 5200モデル05シリーズ

N5231 ¥648,000
48回分割 ¥15,400／60回分割 ¥13,100

N5231-02A ¥758,000
48回分割 ¥18,000／60回分割 ¥15,400

N5231-03A ¥548,000
48回分割 ¥13,000／60回分割 ¥11,100

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
N5231-56	日本語付加機構	45,000→	1,000	900
N5231-57	ROMキット	25,000→	500	500
PA-7245	ドットプリンタ	39,000→	900	700
PA-7290	Cプロッタプリンタ	39,800→	900	700

シャープ MZ-2200シリーズ

MZ-2200 ¥128,000
48回分割 ¥3,000／60回分割 ¥2,600

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1T02	データレコーダ	19,800→	500	400
MZ-1F07	ミニフロッピディスク	158,000→	3,800	3,200
MZ-1P07	80桁ドットプリンタ	79,800→	1,900	1,600
MZ-1M01	16ビットボードキット	78,000→	1,800	1,500
MZ-1R08	漢字ROMボード	29,000→	700	500
MZ-1D06	カラーディスプレイ	102,000→	2,400	2,000
MZ-1D09	14型TVモニタ	110,000→	2,600	2,200
MZ-80P4B	136桁ドットプリンタ	281,000→	6,700	5,700

シャープ MZ-3500シリーズ

MZ-3541 ¥410,000
48回分割 ¥9,800／60回分割 ¥8,300

MZ-3531 ¥320,000
48回分割 ¥7,600／60回分割 ¥6,500

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-1P8	漢字プリンタ	540,000→	12,900	10,900
CE-330P	136桁ドットプリンタ	159,000→	3,800	3,200
CE-333P	136桁ドットプリンタ	310,000→	7,400	6,300
MZ-6P01	I/Oカード	12,000→	300	200
MZ-1F02	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
MZ-1F03	増設フロッピディスク	90,000→	2,100	1,800

シャープMZ5500シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
MZ-5521	本体	388,000→	9,481	8,080
5511	本体	288,000→	7,038	5,998
5501	本体	218,000→	5,327	4,540
MZ-ID10	12型モノクロディスプレイ	418,000→	10,215	8,705
MZ-ID11	12型カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
MZ-IR16	増設RAM	30,000→	733	625
MZ-IR11	増設RAMボード	80,000→	1,955	1,666
MZ-IR09	増設ビデオRAMボード	35,000→	855	729
MZ-IF02	ミニフロッピーディスクドライブ	158,000→	3,861	3,290
MZ-IP02	80桁ドットプリンタ	138,000→	3,372	2,874
MZ-IP04	カラーインジェットプリンタ	228,000→	5,572	4,748
MZ-IP06	80桁漢字プリンタ	234,000→	5,718	4,873

シャープ PC-5000シリーズ

PC-5000 ¥350,000

型名	品名	定価 円	48分割	60分割
CE-510P	熱転写プリンタ	80,000→	1,955	1,666
CE-510F	ミニフロッピーディスクドライブ	198,000→	4,838	4,123
CE-511F	コンパクトフロッピーディスクドライブ	128,000→	3,128	2,665

シャープ パソコンテレビX1

CZ-800C/D ¥268,000
48回分割 ¥6,550／60回分割 ¥5,581

CZ-801C/D ¥219,400
48回分割 ¥5,362／60回分割 ¥4,569

CZ-802C/D ¥326,000
48回分割 ¥7,967／60回分割 ¥6,789

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-800C	本体	155,000→	3,788	3,228
CZ-800D	カラーディスプレイ	113,000→	2,761	2,353
CZ-801C	本体	119,600→	2,922	2,494
CZ-801D	カラーディスプレイ	99,800→	2,438	2,078
CZ-802C	本体	198,000→	4,839	4,123
CZ-802D	カラーディスプレイ	128,000→	3,128	2,666
CZ-8GR	グラフィックRAM	32,000→	800	600
CZ-8EP	拡張I/Oポート	11,800→	300	200
CZ-8KP	漢字ROM	38,000→	900	700
CZ-8FA	フロッピI/F	24,000→	600	500
CZ-800F	ミニフロッピディスク	198,000→	4,700	4,000
CZ-800P	ドットプリンタ	142,800→	3,400	2,900
CZ-8VC	RFビデオコンバータ	15,800→	400	300
CZ-8DT	デジタルテロッパー	89,800→	2,100	1,800
CZ-8R1	システムラック	29,800→	700	600
CZ-8R2	システムラック	29,800→	700	600

シャープ CRTシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
CZ-140DS	RGB14型カラー	89,800→	2,000	1,700
14M-131C	RGB14型カラー	69,800→	1,600	1,400
14M-142C	RGB14型カラー	99,800→	2 300	2,000
14M-132C	RGB14型カラー	118,000→	2,700	2,300
12M-212C	RGB12型カラー	99,800→	2,300	1,900
14M-111C	RGB14型カラー	67,800→	1,600	1,300
14M-141C	RGB14型カラー	69,800→	1,605	1,368
15M-412C	RGB15型カラー	118,000→	2,714	2,313
12M-314C	RGB12型カラー	128,000→	2,944	2,509
CZ-210D	RGB21型カラー	179,000→	4,117	3,508
14M-114C	RGB14型カラー	168,000→	3,900	3,200
20M-202C	RGB20型カラー	175,000→	4,000	3,400
12M-15B	コンポジット12型G	29,800→	700	500
12M-18B	コンポジット12型G	44,800→	1,000	900

EPSON

HC-20 ¥138,600
48回分割 ¥3,200／60回分割 ¥2,700

QC-10II(システム価格) ¥795,000
48回分割 ¥18,285 ／60回分割 ¥15,582

EPSON プリンタ/フロッピディスク

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
FP-80	汎用プリンタ	149,800→	3,400	2,900
FP-80	PC-8001専用	152,800→	3,500	2,900
FP-80	PC-8801/9801専用	153,800→	3,500	3,000
RP-80	汎用プリンタ	89,000→	2,000	1,700
FP-100	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
FP-100	PC-8001専用	192,800→	4,400	3,700
MP-130	汎用プリンタ	228,000→	5,200	4,400
FP-80K	汎用プリンタ	189,800→	4,300	3,700
TF-20 ≒2000	標準タイプ	142,000→	3,200	2,600
TF-10	PC用(デュアルタイプ)	129,800→	2,986	2,544
TF-10	PC用(シングルタイプ)	89,000→	2,047	1,745
TF-10	FM用(デュアルタイプ)	125,800→	2,894	2,466
TF-10	FM用(シングルタイプ)	85,000→	1,955	1,666
TF-10	MZ・FP用(デュアル)	122,800→	2,825	2,407
TF-10	MZ・FP用(シングル)	82,000→	1,886	1,608

コモドール VICシリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
VIC-64	コンピュータ本体	99,000→	2,400	2,000
VIC-1001	コンピュータ本体	49,800→	1,200	1,000
VIC-1010	エクスパンションM	29,800→	700	600
VIC-1111	RAMカートリッジ	14,800→	400	300
VIC-1211M	S・エクスパンダー	14,800→	400	300
VIC-1541	S・フロッピディスク	79,800→	1,900	1,600
VIC-1525J	グラフィックプリンタ	69,800→	1,700	1,400
C-2N	カセットドライブ	14,800→	400	300
VIC-1701	カラーディスプレイ	72,800→	1,800	1,500

ソード M68/343/243/23

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
M-68MK41	カラーモニタ付	873,000→	21,300	18,200
M-68MK5	カラーモニタ付	1,173,000→	28,600	24,400
M-343MK41	カラーモニタ付	1,298,000→	31,700	27,000
M-343MK V	カラーモニタ付	1,548,000→	37,800	32,200
M-343MK X	カラーモニタ付	1,698,000→	41,500	35,400
M-243MK41	カラーモニタ付	1,108,000→	27,100	23,100
M-243MK V	カラーモニタ付	1,208,000→	29,500	25,100
M-243MK X	カラーモニタ付	1,398,000→	34,200	29,100
M-23KMIII	カラーモニタ付	748,000→	18,300	15,600
M-23KMK41	カラーモニタ付	828,000→	20,200	17,200
M-23KMK V	カラーモニタ付	1,088,000→	26,600	22,600
M-23KMK X	カラーモニタ付	1,178,000→	28,800	24,500
M-23P	カラーモニタ付	598,000→	14,600	12,500
M-23PK	カラーモニタ付	698,000→	17,000	14,500
M-5	コンパクトタイプ	49,800→	1,100	900

ソニー HIT BIT シリーズ

型名	品名	定価/円	48分割	60分割
SMC-777	本体	148,000→	3,829	3,263
KX-13CD1	ディスプレイ	89,800→	2,328	1,980

クリエイティブ・サピエンス

家・庭・人のパソコ



HOME•REVOLUTION

CIC SOFT

ン革命。

遊んでばかりじゃ、ただのゲーム機。
できるソフトで、H・Aスタート。
父、母、兄、姉、ボク、納得のパソコン・クリエーション。



X1シリーズ用・PC-6001mkII用

日本語ワードプロセッサ

ユーカラJJ

漢字プリンタ不要で、本格機能

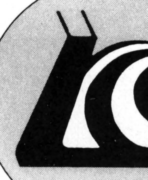
X1シリーズ用に、ユーカラJJ新登場！
●かな漢字変換・ローマ字漢字変換、2つの入力方式が選べます。●操作は簡単で、しかも高速処理だから、どなたでも手軽に利用できます。●ディスク版・テープ版共にJIS第一水準漢字をサポートしました。●テープ版では一文字単位、ディスク版では単語単位で連続変換ができます。●カーソル移動で下線・罫線が引けます。
PC-6001mk II用ユーカラJJも、今までどおりヨロシク！

X-1 シリーズ用……………3″ディスク版 ¥19,800　テープ版 ¥9,800

文例集　X-1シリーズ用……………………………¥3,000

PC-6001mk II用…………5″ディスク版 ¥19,800　テープ版 ¥9,800

文例集　PC-6600シリーズ日本語ワードプロセッサ用 / PC-6001mk II　ユーカラJJ用　¥3,000



X1シリーズ用・MZ-700用

簡易表計算プログラム

S・CALGO

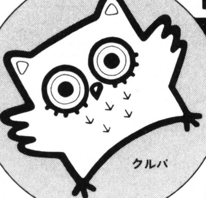
エスカルゴ

2タイプの表で、幅広い用途

X1シリーズにS・CALGO新登場！
●日常の事務作業にともなう表集計が、だれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。
●2タイプの表で用途は多彩。家計簿、カロリー計算などのホームユースから、在庫管理、現金出納帳などのビジネスユースまで、幅広く活用できます。
●ソート、検索、さらには表の中に項目の区切りなしに一行まとめてデータを入力するフリーライン入力機能など、充実したファンクション群だから、使いやすくて実用的。
MZ-700用S・CALGOも今までどおりヨロシク！

X-1シリーズ用……3″ディスク版 ¥19,800　テープ版 ¥ 9,800

M-700用……………………………S・CALGOテープ版 ¥9,800
S・CALGOオプションパックテープ版 ¥9,800



PC-6001mkII用・MSX用

簡易表計算プログラム

パソカルク

かる〜くカルク誰でもできる表計算

●在庫管理表、売上管理表、家計簿、住所録、スケジュール表等々、用途は多彩●日常の事務作業にともなう表集計がだれでも簡単にできます。プログラミングの知識はまったく必要ありません。●PC-6001用パソカルク事例集（1〜3各 ¥4,800）がそのままご使用になれます。（PC-6001mk II用）

PC-6001mkII用…………………5″ディスク版　¥19,800
テープ版　¥ 9,800
MSX用…………………………ROM・PACK　¥ 9,800



PC-6001mkII用

英文・カナ・音声出力ワードプロセッサ

DISK パソワード

操作カンタン、おしゃべりワープロ

●英文字、ひらがな、カタカナを音声出力●操作がカンタンで、どなたでもすぐに利用できます。●文書の編集・管理・印刷に強力処理機能。ビジネス文書、レポート、テキスト等の編集印刷に威力を発揮します。●オールマシン語なので高速処理●編集中でも即印刷できます。●画面で確認しながら美しい文書を作成できます。●TAPEパソワード（PC-6001mk II 添付ソフト）で作った文書がそのまま使えます。

PC-6001mkII用…………………5″ディスク版　¥12,800

LINE

インフォメーションセンター
（専用）TEL 03-456-4610
●当社ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ

CTC 東海クリエイト
Computer Technical Creation
〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615
宮崎営業所／〒880 宮崎市高千穂通1-6-35住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

資料請求券
BM-5
HA

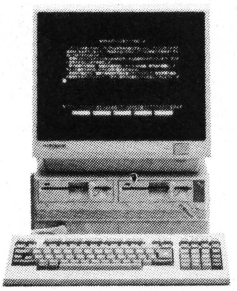
マイコン通信販売

1. 全国無料配達 2.低金利クレジット 3. 頭金なしで商品先どり 4. 完全保証 5. 日・祭日も受付可

CVA
COMPUTER VISUAL & AUDIO

お申込みは コレクトコール〈106番〉で!!
♥都内の方はコレクトコールできません。
東京(03)246-8948代（ベーシックマガジン係）
★受付時間AM10:00～PM7:00

NEC PC-8801 mkII



①PC-8801mkIIモデル30(本体)………275,000円
FTC-1208(東映)………129,800円
CRTケーブル………1,800円
合計価格 406,600円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々11,700円 ボ5.5万×3回
●48回均等支払例 月々 9,600円

②PC-8801mkIIモデル20(本体)………225,000円
FTC-1208(東映)………129,800円
CRTケーブル………1,800円
合計価格 356,600円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々10,000円 ボ5万×3回
●48回均等支払例 月々 8,400円

③PC-8801mkIIモデル10(本体)………168,000円
FTC-1208(東映)………129,800円
CRTケーブル………1,800円
合計価格 299,600円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々 8,700円 ボ4万×3回
●48回支払例 月々 7,100円

NEC PC-9801F/E



①PC-9801F2(本体)………398,000円
PC-KD551………118,000円
合計価格 516,000円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々14,400円 ボ7.5万×3回
●48回均等支払例 月々12,400円

②PC-9801F1(本体)………328,000円
PC-KD551………118,000円
合計価格 446,000円

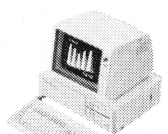
●20回支払(ボーナス併用)例 月々12,400円 ボ6.5万×3回
●48回均等支払例 月々10,700円

③PC-9801E(本体)………215,000円
PC-KD551………118,000円
合計価格 333,000円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々 9,800円 ボ4.5万×3回
●48回均等支払例 月々 8,000円

高密度1ドライブ1Mバイト装備,日本語ワープロソフト付

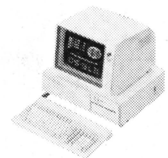
富士通 FM-11BS



FM-11〈BS〉(本体)………398,000円
NH-14DE(ニデコ14インチCRT CRT)………118,000円
合計価格 516,000円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々14,600円 ボ7万×3回
●48回均等支払例 月々12,100円

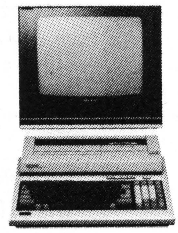
富士通 FM-11AD2



FM-11AD₂………298,000円
NH-14DE………118,000円
合計価格 416,000円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々11,400円 ボ6万円×3回
●48回均等支払例 月々 9,900円

SHARP パソコンテレビ X1 C/D



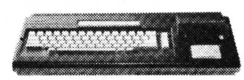
①CZ-801C(本体)………119,800円
CZ-801D(14インチディスプレイテレビ)…99,800円
合計価格 219,600円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々6,200円 ボ3万×3回
●48回均等支払例 月々5,100円

②CZ-802C(本体)………198,000円
CZ-802D(14インチディスプレイテレビ)…128,000円
合計価格 326,000円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々 9,400円 ボ4.5万×3回
●48回均等支払例 月々 7,800円

SONY SMC-777

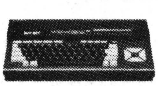


SMC-777(本体)………148,000円
KX-13CD1(13インチカラーディスプレイ)…89,800円
合計価格 237,800円

●20回支払(ボーナス併用)例 月々 6,800円 ボ3.5万×3回
●48回均等支払例 月々 5,800円

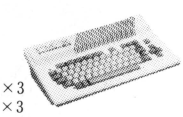
MSX

SONY HB-75



	商品名	標準価格	分割支払例
富士通	FM-X	49,800円	3,200×15
ヤマハ	YIS-303	49,800円	3,200×15
ナショナル	キングコング(CF2000)	54,800円	3,400×15
ソニー	HB-55	54,800円	3,400×15
キャノン	V-10	54,800円	3,400×15
東芝	HX-10S	55,800円	3,400×15
日立	MB-HIE	55,800円	3,400×15
三菱	ML-8000	59,800円	3,800×15
日立	MB-H1	62,800円	3,000×15
ビクター	HC-6	64,800円	3,200×20
三洋	PHC-30	64,800円	3,100×20
東芝	HX-10D	65,800円	3,100×20
ソニー	HB-75	69,800円	3,500×20
三洋	MPC-10	74,800円	3,500×20
パイオニア	PX-7	89,800円	3,000×20 ボ1万×3
三洋	MPC-11	99,800円	3,500×20 ボ1万×3
ゼネラル	PCT-50, PCK-50 (本体) (キーボード)	146,500円	4,000×20 ボ2万×3

富士通 FM-X



■カラーディスプレイ

		定価	ボーナス併用支払例	
NEC	PC-KD551	118,000円	3,400円×20回	ボ1.5万×3回
〃	PC-KD301	89,800円	4,300円×20回	
〃	PC-KD201	59,800円	3,800円×15回	
〃	PC-KD351	99,800円	3,400円×20回	ボ1万×3回
〃	PC-60M43	65,800円	3,100円×20回	
〃	PC-8853N	168,000円	5,000円×20回	ボ2万×3回
SHARP	12M314C (高解像ドットピッチ0.28mm)	128,000円	4,000円×20回	ボ1.5万×3回
〃	14M141C	69,800円	3,300円×20回	
〃	14M132C	118,000円	3,400円×20回	ボ1.5万×3回
〃	14M142C	99,800円	3,200円×20回	ボ1万×3回
〃	15M412C	118,000円	3,500円×20回	ボ1.5万×3回
東映	FTC-1208	129,800円	3,200円×20回	ボ1.5万×3回

■フロッピーディスク

NEC	PC-9881K	320,000円	9,500円×20回	ボ4.5万×3回
〃	PC-80S31	168,000円	5,000円×20回	ボ2万×3回
〃	PC-9831-4W	198,000円	6,300円×20回	ボ2.5万×3回
SHARP	CZ-800F	198,000円	5,900円×20回	ボ2.5万×3回
富士通	MB27613	350,000円	10,200円×20回	ボ5万×3回

■プリンター・プロッター・デジタイザー

		定価	ボーナス併用支払例	
NEC	PC-8825	176,000円	4,900円×20回	ボ2.5万×3回
〃	PC-8826	148,000円	4,300円×20回	ボ2万×3回
〃	PC-8875	138,000円	4,100円×20回	ボ2万×3回
〃	PC-8027(タテ型)	89,000円	3,000円×20回	ボ1万×3回
〃	PC-PR401	39,800円	3,800円×10回	
SHARP	CE-515P	49,800円	3,200円×10回	
〃	CZ-800P	142,800円	4,000円×20回	ボ2万×3回
〃	CZ-80PK	123,800円	3,900円×20回	ボ1.5万×3回
精工舎	GP-500M	49,800円	3,200円×15回	
エプソン	UP-130K	290,000円	8,700円×20回	ボ4万×3回

■デジタルテロッパー

SHARP	CZ-8DT	89,800円	3,000円×20回	ボ1万×3回
NEC	PC-60M54	39,800円	3,800円×10回	

春の特別企画 SHARP X1 モニター募集
ハガキの裏に、住所・氏名・電話番号・パソコンの有無・パソコン経験年数を記入の上、下記宛に御送りください。
抽選の上、モニター決定者の方には、直接御連絡いたします。

■クレジット回数と金利(ボーナス併用もあります)

回数	1回	3回	6回	10回	15回	20回	24回	30回	36回	48回
手数料	――	1.95%	3.9%	6.5%	9.75%	13%	15.6%	19.5%	23.4%	31.2%

お支払方法:クレジットのお支払はⓐ銀行口座をお待ちの方は自動引落。ⓑ銀行口座をお待ちでない方は、クレジット会社あてに振込にてご送金いただきます。
商品到着後4日以内ならキャンセルできます。但しご使用なさった商品はご遠慮下さい。

―その他のマイコンも各種取り揃えております。―

ジャスコ株式会社 CVA事業部

〒103 東京都中央区日本橋本町1-14



特選プログラム・コーナー

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキー・ボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG″というコーナーがあり，デバック博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

●プログラム投稿者へのお願い●

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス**などを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけ**テープにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

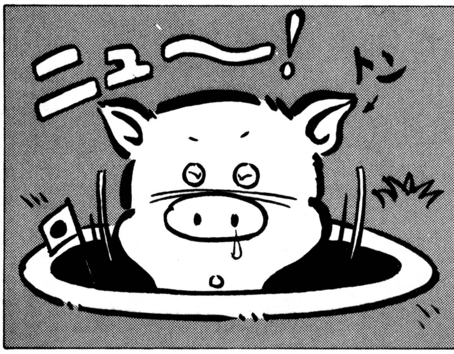
内容は，**オリジナル**のもので，**未発表**のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係
※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。



APPLEⅡ/Ⅱe(10K BASIC/48K)用

THE NUTON

相田　泰志

ヌートン君は，リンゴ園で働いています。彼はアルバイトなので，リンゴをあまり落とすと，やめさせられてしまいます。リンゴは，つぎからつぎへと落ちてきます。

さあ，アルバイトでかせいで，ＡＰＰＬＥⅡeを買うべくがんばりましょう！

PLAYING

[<]と[>]のキーで左右に動かし，木から落ちてくるリンゴを受けとめてください。

スコアが上がるほどに，ゲームは難しくなります。

ヌートン君は，ＬＥＦＴの数が０になると，やめさせられてしまいます。さあ，君もリンゴを受けとめて，ＡＰＰＬＥⅡeへの道を広げよう！！

《第１表》プログラムの説明

0〜	：イニシャライズ，他
200〜	：キー入力，かごを動かす
500〜	：リンゴを落とすルーチン
2000〜	：リンゴを受けそこなった時のルーチン
3000〜	：リンゴを受けとめた時のルーチン
4000〜	：ＨＧＲ画面の設定
6000〜	：キャラクタ用ＤＡＴＡ
7000〜	：ブロック転送用ルーチン(マシン語)
7500〜	：ＳＯＵＮＤルーチン(マシン語)
9000〜	：ゲーム終了後のルーチン

CHECKER FLAG

影：ひさびさのＨＩＲＥＳ　ＧＡＭＥだ。

Dr.D：相田くんはＳＨＡＰＥ　ＴＡＢＬＥを使わずに自分のルーチンを使っているが，ここまでできれば，オール・マシン語も夢じゃないな。そうすれば，ＧＵＭＢＡＬＬ並のゲームもできるようになるぞ。

影：そしたら，テープ・ベースじゃ無理なんじゃないの？



《写真１》ゲームの説明



《写真２》さあ，リンゴが落ちてきまーす



《写真３》このように受ければグッドです！

★アイデアです。バグをだしたときは「パソコンざんげ室」でざんげをすべきであーる!!(兵庫県伊丹市・**ゴジラくん**)……【**編**：こりゃあいいと思ったけど，けっきょく私が犠牲になるんでしょ？そりゃまずい!!**影**：ウシシ。】

THE NUTONのプログラム・リスト

```
10   REM ***********************
20   REM *   THE NUTON          *
30   REM *     FOR APPLE ][     *
40   REM *      BY  SAGA        *
50   REM *          1983/12     *
60   REM ***********************
80   GOSUB 6000
90   GOSUB 10000
100  DIM A(8)
110 B = 1:I = 1:PA = 1:DF = 0:SC =
     0
115  GOSUB 1000
120  GOSUB 1000
130  FOR I = 1 TO 8:A(I) =  INT (
      RND (1) *  - 30): NEXT
140  GOSUB 4000
200 K =  PEEK ( - 16384): POKE  -
     16368,0:C = 0
210  IF K = 172 THEN C =  - 1
220  IF K = 174 THEN C = 1
230  IF (B + C < 1) OR (B + C > 8
     ) THEN C = 0
235  IF C = 0 THEN 500
240  POKE 768,B * 4 - 1: POKE 769
     ,140: POKE 770,16: POKE 771,
     5: POKE 772,16: POKE 773,97:
      CALL 784
250 B = B + C: POKE 768,B * 4 - 1
     : POKE 769,140: POKE 770,16:
      POKE 771,5: POKE 772,192: POKE
     773,96: CALL 784
500 I = I + 1: IF I > 8 THEN I =
     1
505 A(I) = A(I) + 1: IF A(I) < 1 THEN
     200
510  ON A(I) GOTO 600,610,620,630
     ,520
520  IF (A(I) = 17) AND (I = B) THEN
     3000
525  IF A(I) = 18 THEN  GOTO 2000

530  POKE 768,I * 4: POKE 769,A(I
     ) * 8 - 8: POKE 770,16: POKE
     771,3: POKE 772,16: POKE 773
     ,97: CALL 784
540  POKE 768,I * 4: POKE 769,A(I
     ) * 8: POKE 770,16: POKE 771
     ,3: POKE 772,0: POKE 773,96:
      CALL 784: GOTO 200
600  POKE 768,I * 4: POKE 769,32:
      POKE 770,16: POKE 771,3: POKE
     772,144: POKE 773,96: CALL 7
     84: GOTO 200
610  POKE 768,I * 4: POKE 769,32:
      POKE 770,16: POKE 771,3: POKE
     772,96: POKE 773,96: CALL 78
     4: GOTO 200
620  POKE 768,I * 4: POKE 769,32:
      POKE 770,16: POKE 771,3: POKE
     772,48: POKE 773,96: CALL 78
     4: GOTO 200
630  POKE 768,I * 4: POKE 769,32:
      POKE 770,16: POKE 771,3: POKE
     772,0: POKE 773,96: CALL 784

640  POKE 775,120: POKE 776,50: CALL
     880: GOTO 200
1000  HOME : VTAB 22: PRINT " HI-
     SCORE    LEVEL    SCORE
      LEFT"
1010  VTAB 23: HTAB 4: PRINT HS;:
      HTAB 16: PRINT PA;: HTAB 25
     : PRINT SC;: HTAB 36: PRINT
     PA + 3 - DF
1020  IF SC > PA ^ 2 * 100 THEN P
     A = PA + 1: IF PA > 15 THEN
     PA = 15
1030  RETURN
2000  POKE 775,230: POKE 776,200:
      CALL 880: POKE 768,I * 4: POKE
     769,A(I) * 8 - 8: POKE 770,1
     6: POKE 771,3: POKE 772,16: POKE
     773,97: CALL 784
2005 A(I) =  INT ( RND (1) * (PA -
     15))
2010 DF = DF + 1: GOSUB 1010: IF
     DF > PA + 2 THEN  GOTO 9000
2020  GOTO 200
3000  POKE 768,I * 4: POKE 769,A(
     I) * 8 - 8: POKE 770,16: POKE
     771,3: POKE 772,16: POKE 773
     ,97
3005  CALL 784
3010  POKE 775,100: POKE 776,150:
      CALL 880:A(I) =  INT ( RND
     (1) * (PA - 15)):
3020 SC = SC + PA * 10: GOSUB 101
     0: GOTO 200
4000  HGR
4010  HCOLOR= 6: FOR I = 0 TO 15:
      HPLOT I,0 TO I,160: HPLOT 0
     ,30 + I TO 30,16 + I: HPLOT
     30,16 + I TO 279,16 + I: NEXT

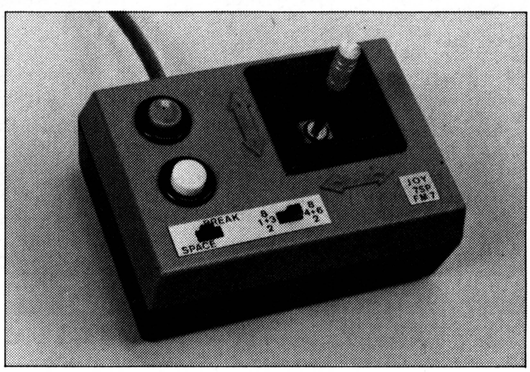
4020  HCOLOR= 1: FOR I = 156 TO 1
     60: HPLOT 17,I TO 279,I: NEXT

4030  HCOLOR= 3: HPLOT 30,3 TO 45
     ,3 TO 37,3 TO 37,11: HPLOT 4
     8,3 TO 48,11 TO 48,7 TO 63,7
      TO 63,3 TO 63,11: HPLOT 81,
     3 TO 66,3 TO 66,7 TO 79,7 TO
     66,7 TO 66,11 TO 81,11
4040  HPLOT 100,11 TO 100,3 TO 12
     0,11 TO 120,3: HPLOT 125,3 TO
     125,11 TO 145,11 TO 145,3: HPLOT
     150,3 TO 170,3 TO 160,3 TO 1
     60,11
4050  HPLOT 175,3 TO 175,11 TO 19
     5,11 TO 195,3 TO 175,3: HPLOT
     200,11 TO 200,3 TO 220,11 TO
     220,3
4100  RETURN
5999  REM --- CR DATA ----
6000  DATA 128,176,0,128,184,128,
     128,152,128,168,217,138,170,
     221,174,170,213,174,170,213,
     186,170,213,186,170,213,186,
     170,213,186,170,213,186,170,
     213,170,168,213,138,168,213,
     138,160,213,130,128,193,128
6010  DATA 128,176,128,128,184,12
     8,128,152,128,160,152,130,16
     8,213,138,168,213,139,168,21
     3,142,168,213,142,168,213,14
     2,168,213,142,168,213,142,16
     8,213,138,160,213,130,128,21
     3,128,128,128,128,128,128,12
     8
6020  DATA   128,176,0,128,184,0,
     128,152,128,128,221,128,160,
     213,130,160,213,131,160,213,
     130,160,213,131,160,213,131,
     160,213,131,160,213,130,128,
     213,128,128,128,128,128,128,
     128,128,128,128,128,0,0
6030  DATA 0,176,0,0,184,0,0,152,
     0,0,216,0,0,213,130,0,213,13
     1,0,213,130,0,213,131,0,213,
     131,0,212,128,0,128,128,0,0,
     0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
6040  DATA 212,170,213,170,149,21
     2,186,247,175,149,212,250,24
     7,170,149,212,234,245,175,14
     9,212,234,213,174,149,132,23
     2,245,143,144,224,163,213,22
     6,131,184,174,213,186,142
6050  DATA 140,152,213,140,152,13
     2,145,213,196,144,166,181,21
     3,214,178,166,181,213,214,17
     8,132,145,213,196,144,140,15
     2,213,140,152,184,142,148,18
     4,142,224,131,128,224,131
6100  FOR J = 24576 TO 24847: READ
     A: POKE J,A: NEXT : FOR J =
     24848 TO 24928: POKE J,0: NEXT

6999  REM -- BLOCK SHAPE --
7000  DATA  162,0,173,0,3,133,4,1
     73,1,3,133,5,173,4,3,133,2,1
     73,5,3,133,3,173,2,3,133,6,1
     73,3,3,133,7,165,5,160,0,10,
     144,2,160,160,10,144,2,160,8
     0,41
7010  DATA  28,9,32,133,1,132,0,1
     65,5,74,74,74,74,102,0,41,3,
     5,1,133,1,164,4,161,2,145,0,
     200,230,2,208,2,230,3,198,7,
     208,241,230,5,198,6,208,192,
     96
7020  FOR J = 784 TO 875: READ A:
      POKE J,A: NEXT
7499  REM --- MUSIC ---
7500  DATA 174,7,3,172,8,3,136,20
     8,253,173,48,192,202,208,244
     ,96
7510  FOR J = 880 TO 895: READ A:
      POKE J,A: NEXT
7520  RETURN
7999  REM -- END --
9000  POKE 775,240: POKE 776,240:
      FOR J = 0 TO 10: CALL 880: NEXT
     : POKE  - 16368,0
9010  IF SC > HS THEN HS = SC
9020  TEXT : HOME : GOSUB 1000: VTAB
     12: HTAB 15: PRINT "<<< GAME
      OVER >>>": VTAB 16: HTAB 10
     : PRINT "HIT ANY KEY TO STAR
     T !!";: GET A
9030  GOTO 110
10000  HOME : VTAB 6: HTAB 12: FLASH
     : PRINT "<<<  THE NUTON  >>>
     "
10010  NORMAL : VTAB 12: PRINT "
     YOU ARE MR.NUTON!!  YOU MUST
      CATCH SOME APPLE.  AND IF Y
     OU DROP SOME APPLES, THEN YO
     U CAN'T BUY A APPLE][ E. "
10020  VTAB 17: HTAB 15: PRINT "
     . KEY TO MOVE RIGHT": PRINT
     : HTAB 15: PRINT " , KEY TO
     MOVE LEFT"
10030  VTAB 21: HTAB 6: PRINT "HI
     T ANY KEY TO START!!";: GET
     A$
10040  RETURN
```

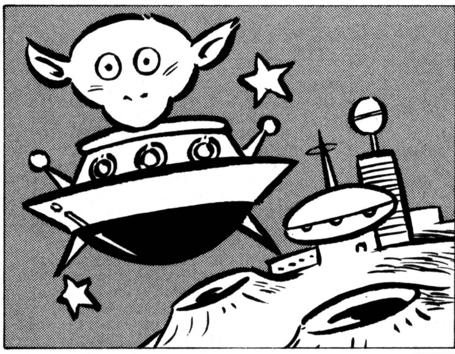
NEWS

ジョイ・スティック JOY-7SP(FM-7用)



スピタル産業(〒101東京都千代田区外神田1-16-1万世ビル)のFM-7用ジョイ・スティック「JOY-7SP」は，前面の切換えスイッチで[2][4][6][8]→[1][2][3][8]，[スペース]→[ブレイク]のキー変更を可能にした新製品。これで，ゲーム・ソフトに応じて，自由にキーを切換えて楽しめるようになりました。価格は8,800円。

★こらっ，〝で・ば・ぐ〟のことで編に文句をいうな！ベーマガはプログラムの量が多いからしかたないんだ。他の雑誌を見なさい！(大阪府堺市・MATCHぼう)……【編：別にそんな……。影：といいつつこの手紙を載せてる。】



ベーシックマスターJr./LII₂用

3D-BASE CRASH

エントリーコード BJ①

畠中　寿生

内容

あなたは，宇宙パイロットです。星の間をくぐりぬけてみたら，いつの間にかわからない所に来てしまいました。そこには，異星人の基地があって，そこから戦闘機がこっちに向かって来ます。

あなたは，宇宙船を動かして，ミサイル砲からミサイルを発射してください。

遊びかた

宇宙船は左(<ネ)右(>ル)で動かして，スペースでミサイルを発射してください。戦闘機にミサイルを当てると，100点です。

戦闘機をラウンド×10機落とすと，基地のドックが開きます。

その時にドックにミサイルを射ちこむと，大爆発をおこしてラウンド・クリアです。

戦闘機やモンスターにぶつかるとアウトで，3回アウトをするとゲーム・オーバーです。

プログラムのしくみ

ミサイル発射や基地大爆発の時に，カキカキというリアルな音がするでしょう。これは，POKE＄EE20，0とPOKE＄EE00，0による，スピーカから音を出力しない音のだしかたです。

プログラムは，マシン語を使用していませんから，そのままキー・ボードから入力するだけでいいです。

CHECKER FLAG

Dr.D：POKEを使って，効果音を出してるんだな。おもしろいアイデアだ。それと，画面構成も下の1/3だけを使っている。これまた，ちょっと変ったアイデアじゃなかろうか。

編：リストは少し長めですが，効果音に圧倒されて採用でーす!!



《写真1》ゲームの説明



《写真2》ビームを発射します。カタカタ……

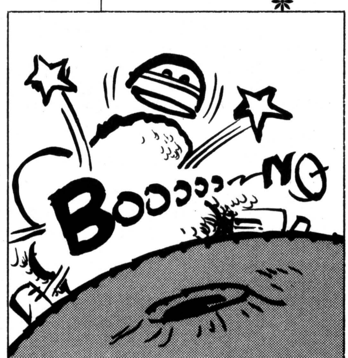


《写真3》やったぜ!! 効果音がふんい気をもり上げている

★本屋さんで「ベーマガください!」といったら，バレーボールマガジンをくれた。(神奈川県横浜市・**伊東輝樹**11才)……【**影**：またか!本屋さんがベーマガをベーマガとわかってもらえるまで。本屋さんでベーマガといおう!!】

3D-BASE CRASHのプログラム・リスト

```
   1 REM ********************
   2 REM **                **
   3 REM **  3  DIMENTION  **
   4 REM **                **
   5 REM **   BASE CRASH   **
   6 REM **                **
   7 REM ** BY.  H.HATANAKA **
   8 REM **                **
   9 REM ********************
  10 REM
  20 REM ·· INITIALIZE ··
  30 REM
 100 LET H=0:PRINT CHR$($F);:POKE $EE00,0
 110 RANDOMIZE :DIM X1(3),Y1(3),S$(3),K$(3)
 120 LET C$=CHR$(32,$80,32,10,8,8,8,8,8,32,$F3,$85,$60,$85,$F0,32)
 130 LET S$(1)=CHR$($8A,$88):LET S$(2)=CHR$($8A,$80,$88)
 140 LET S$(3)=CHR$($F4,$89,$87,$89,$F1)
 150 LET K$(1)=CHR$($8F,$8E):LET K$(2)=CHR$($FC,$FD)
 160 LET K$(3)=CHR$($8F,$93,$93,$8E)
 170 LET E$="     ":GOTO 1250
 171 REM
 172 REM ·· START ··
 173 REM
 180 LET S=0:LET R=1:LET M=3
 190 LET P=0:LET P1=0
 200 FOR A=1 TO 3:LET X1(A)=0:NEXT A
 210 CLEAR
 211 REM
 212 REM ·· SCREEN ··
 213 REM
 220 PRINT " SCORE:";RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5);SPC$(10);"SHIP(";M;" )"
 230 LET CURSOR=2:PRINT "                [BASE]"
 240 PRINT "         <^^^^^^^^^^^^^^>"
 250 PRINT "         ^ ^ ^ ^  ^ ^ ^ ^"
 260 PRINT "        ^ ^  ^ ^  ^ ^  ^ ^"
 270 PRINT "       ^ ^  ^  ^  ^  ^  ^ ^"
 280 PRINT "     ^^ ^  ^  ^    ^  ^  ^ ^^"
 290 PRINT "    OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO"
 300 PRINT "       I                   I"
 310 PRINT "       I □□□ □□□  □□□ □□□ I"
 320 PRINT "><  >< I □ □ □ □<>□ □ □ □ I >< ><";
 330 PRINT "QQ QQ I □□□ □□□<>□□□ □□□ I QQ QQ";
 340 PRINT "^^^^^AAAAAAAAA[  ]AAAAAAAAA^^^^^";
 350 POKE $2AF,9,4
 360 LET S1=0:LET A=1:LET X=13
 361 REM
 362 REM ·· MAIN ROUTINE ··
 363 REM
 364 REM
 365 REM **  SHIP (YOU)  **
 366 REM
 370 LET A1=ASC(INKEY$):LET X=X-(A1=$2C)*(X>2)+(A1=$2E)*(X<27)
 380 LET CURSOR=X,21:PRINT C$;
 390 IF INKEY$=" " THEN GOTO 590
 400 IF P=1 THEN GOTO 490
 401 REM
 402 REM **  BOMBER  **
 403 REM
 410 IF X1(A)=0 THEN GOTO 540
 420 LET CURSOR=X1(A),Y1(A):PRINT E$;:LET X1(A)=X1(A)-SGN(15-X1(A))*X1(A)/10
 430 IF RND(R)>.6 THEN LET X1(A)=X1(A)+SGN(X-X1(A))*INT(RND(3)+1)
 440 IF (X1(A)<0)+(X1(A)>27) THEN LET X1(A)=0:GOTO 480
 450 LET Y1(A)=Y1(A)+1
 460 IF Y1(A)=24 THEN LET X1(A)=0:LET Y1(A)=0:GOTO 480
 470 LET CURSOR=X1(A),Y1(A):PRINT S$(INT(Y1(A)/4.7-1.5));
 480 LET A=A+1:IF A>R THEN LET A=1
 490 IF S1=1 THEN GOTO 560
 500 IF P=1 THEN LET S1=1:LET X2=14+INT(RND(3)):LET Y2=15
 510 IF RND(R)>.93 THEN LET S1=1:LET X2=14+INT(RND(3)):LET Y2=15
 520 IF (PEEK($3C0+(X+2))<>$85)+(PEEK($3C0+X)<>$85) THEN GOTO 1120
 530 GOTO 370
 531 REM
 532 REM **  MONSTOR  **
 533 REM
 540 IF RND(1)>.9 THEN LET Y1(A)=14:LET X1(A)=10+INT(RND(2)*5):GOTO 420
 550 GOTO 480
 560 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT E$;:LET X2=X2+INT(RND(3))-1:LET Y2=Y2+1:IF Y2>23 TH
EN LET S1=0:GOTO 480
 570 IF RND(R)>.7 THEN LET X2=X2+SGN(X-X2)
 580 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT K$(INT(Y2/4.7-1.5));:GOTO 520
 581 REM
 582 REM ·· BEAM ··
 583 REM
 590 LET A1=20:LET A2=X+1
 600 LET CURSOR=A2,A1:IF CURSOR$<>" " THEN GOTO 640
 610 PRINT "#";CHR$(8);:POKE $EE20,0:FOR A3=1 TO 1:NEXT A3:POKE $EE00,0:PRINT "
 ";
 620 LET A2=A2+SGN((14+RND(4))-A2):LET A1=A1-1:IF A1<13 THEN GOTO 400
 630 GOTO 600
 640 LET A3=ASC(CURSOR$)
```



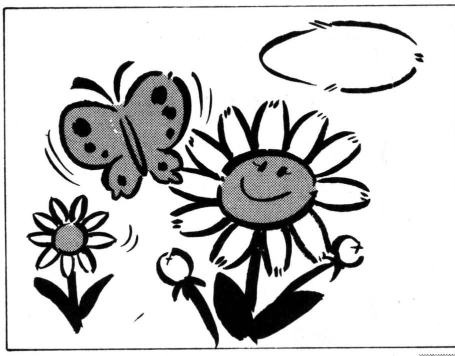
★ベーマガは家庭に1冊！みんなでベーマガを読もう!!(奈良県国分市・**三宅達人12才**)……【**編**：うれしい！読者が積極的にPRしてくれるなんて，ポロポロ。**影**：このポロポロは涙ではありません。クッキー食べてんの！】

```
 650 IF (A3>$7F)*(A3<$8C) THEN GOTO 690
 660 IF (P=1)*((A3=$F0)+(A3=$F3)) THEN GOTO 830
 670 FOR A1=5 TO 1 STEP -1:MUSIC "T1P0V"+MID$(STR$(A1),2)+"Dﾄ":NEXT A1
 680 GOTO 400
 681 REM
 682 REM ·· SCORE+100 ··
 683 REM
 690 LET CURSOR=A2-3,A1:PRINT "*+*+*+*";
 700 FOR A3=5 TO 3 STEP -1:PRINT CHR$(14);:MUSIC "T1P0V"+MID$(STR$(A3),2)+"DﾄﾄU
ﾄ"
 710 PRINT CHR$(15);:MUSIC "T1P0V"+MID$(STR$(A3),2)+"DﾄﾄUﾄ":NEXT A3
 720 LET S=S+100:FOR A3=1 TO 3:LET CURSOR=X1(A3),Y1(A3)
 730 IF CURSOR$="*" THEN LET X1(A3)=0
 740 IF CURSOR$="+" THEN LET X1(A3)=0
 750 NEXT A3
 760 LET CURSOR=7,0:PRINT RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5);
 770 LET CURSOR=A2-3,A1:PRINT "       ";
 780 LET P1=P1+1:IF P1>R*9 THEN LET P=1:GOTO 800
 790 GOTO 400
 800 FOR A=2 TO 0 STEP -1:LET CURSOR=15,13:PRINT CHR$($F0+A,$F3+A);:MUSIC T4P3R

 810 NEXT A
 820 GOTO 400
 830 FOR A=1 TO 30
 840 POKE $EE40,$FF:POKE $EE20,0:FOR A1=1 TO 30-A:NEXT A1
 850 POKE $EE40,0:POKE $EE00,0:FOR A1=1 TO 20:NEXT A1
 860 NEXT A
 870 FOR A=2 TO 14:LET CURSOR=A:PRINT SPC$(32);:NEXT A
 880 FOR A=7 TO 2 STEP -1
 890 LET CURSOR=15,A:PRINT "<>"
 900 LET CURSOR=13,A+1:PRINT "□ □□ □"
 910 LET CURSOR=13,A+2:PRINT " □□□□ "
 920 LET CURSOR=13,A+3:PRINT "  □□  "
 930 LET CURSOR=13,A+4:PRINT " □□□□ "
 940 LET CURSOR=13,A+5:PRINT "□□  □□"
 950 LET CURSOR=13,A+6:PRINT "ððððð"
 960 LET CURSOR=13,A+7:PRINT "      "
 970 MUSIC T4P4R:NEXT A
 980 FOR A=X TO 27:LET CURSOR=A,21:PRINT C$;:NEXT A
 990 FOR A=27 TO 14 STEP -1:LET CURSOR=A,21:PRINT C$;:NEXT A
1000 FOR A=19 TO 6 STEP -1:POKE $EE20,0:LET CURSOR=15,A:PRINT "#";CHR$(10,8);"
"
1001 REM
1002 REM ·· ROUND CLEAR ··
1003 REM
1010 POKE $EE00,0:NEXT A
1020 FOR A=2 TO 8:LET CURSOR=13,A:PRINT "######";:NEXT A
1030 FOR A=1 TO 50:LET CURSOR=13+RND(6),2+RND(7):PRINT " ";:POKE $EE80,$FF,0:NE
XT A
1040 FOR A=1 TO 30:POKE $EE20,0:PRINT CHR$(3,$E,0,2,0,$F);:POKE $EE00,0
1050 NEXT A
1060 MUSIC T3V4Q2P4UﾄUﾚP2UﾐUﾚUﾐUﾚP4UﾐP2RUﾚUﾚUﾐP4UﾚP2RUﾄﾗﾗP5UﾄP2RP5ﾗP4RQ0
1070 LET CURSOR=13,5:PRINT R*1000;" ":MUSIC P9R:LET S=S+R*1000
1080 LET R=R+1:IF R>3 THEN LET R=3
1090 CLEAR :LET CURSOR=10,10:PRINT "NEXT PATTERN"
1100 MUSIC P9R
1110 GOTO 190
1111 REM
1112 REM ·· OUT ··
1113 REM
1120 LET CURSOR=X,21:PRINT C$;:MUSIC V4Q2T3P3ﾐﾐﾐP6ﾄP3ﾚﾚﾚP6DｼQ0
1130 LET CURSOR=X+1,21:PRINT "*":LET CURSOR=X-1,22:PRINT "*****";
1140 FOR A=1 TO 100:POKE $EE40,$FF,$FF,$FF,0:NEXT A
1150 IF (P=1)*(M>1) THEN GOTO 1080
1160 LET M=M-1:IF M THEN GOTO 200
1161 REM
1162 REM ·· THE END ··
1163 REM
1170 LET CURSOR=27,0:PRINT 0:MUSIC V4T4P4Q2ﾄﾄP1ﾄP4ﾄ#ﾚP1ﾚP4ﾚP1ﾄP4ﾄP1DｼP6ﾄRQ0
1180 FOR A=0 TO 23:LET CURSOR=A:PRINT SPC$(32);:MUSIC T1P0R:NEXT A
1190 LET CURSOR=12,10:PRINT "THE END"
1200 MUSIC P9R
1210 IF H<S THEN LET H=S
1220 LET CURSOR=9,15:PRINT "HI-SCORE:";RIGHT$("0000"+MID$(STR$(H),2),5)
1230 LET CURSOR=12,17:PRINT "SCORE:";RIGHT$("0000"+MID$(STR$(S),2),5)
1240 LET CURSOR=6,20:PRINT "PUSH ONLY [S] KEY";:IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1240
1250 CLEAR
1260 PRINT "* 3.DIMENTION  BASE CRASH GAME *"
1270 LET CURSOR=5,5:PRINT C$;"··· SPACE SHIP (YOU)"
1280 LET CURSOR=4,8:PRINT S$(3);" ··· BOMBER"
1290 LET CURSOR=5,10:PRINT K$(3);" ··· KILLER MONSTER"
1300 LET CURSOR=7,13:PRINT "BOMBER 100 PTS"
1310 LET CURSOR=7,15:PRINT "BASE   ROUND*1000 PTS"
1320 LET CURSOR=13,17:PRINT C$
1330 LET CURSOR=7,18:PRINT "(,)<-"
1340 LET CURSOR=17,18:PRINT "->(.)"
1350 LET CURSOR=10,20:PRINT "BEAM='SPC'"
1360 LET CURSOR=7,23:PRINT "PUSH ONLY [S] KEY";:IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 1360
1370 CLEAR :LET CURSOR=12,10:PRINT "START"
1380 MUSIC P9R
1390 GOTO 180
```



★よっ，よっこいせっと！家出をした僕の行く先はＯＦコーナーしかない。どうか，今日からここに住まわせてください!!（岩手県釜石市・島崎　崇12才）……【影：家賃10万円でどうだ？編：自分のアパート代が２万円なのに？】



ベーシックマスターJr.用

HONEY FLYER

エントリーコード　BJ②

一夜

お日様がでてきたから，お食事したいと思って花畑の中を飛んで回りました。

でもね，網を持った人がたっくさん。好いてくれるのはうれしいけど，もう少しいたわってくれなくちゃね。

遊びかた

Sキーでスタートです。IMJKで自由に飛んで，花の上へ行ったらMを押すと，羽を休めて密を飲みます。でも，その間は動けないですよ。終えるとはばたいて，下の花は消えます。

30本の花のうち，25本回ればラウンド・クリアです。網さんは，ちょうちょを追うけれど，花や岩は通り抜けられません。

捕まるか，お日様が右端へくると1回ダメで，3回ダメになるとおしまいです。ハイ・スコアなら16文字以内で名前が入力できます。やめるなら，タイトルのときにEを押してください。

遊ぶ前に

プログラムを入力する前に，グラフィック画面を確保するため，CALL＄E37Eを実行してください。

入力直後はRUN70で走らせて，データを読み込ませます。以後はRUNでOKです。

プログラムが止ってるときに，テキスト画面にもどすにはGOTO50を実行します。

プログラムについて

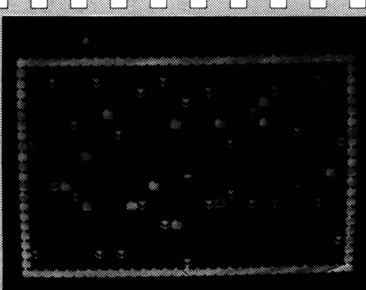
グラフィック画面を使用するため，マシン語のサブ・ルーチンを作りました。内容は，XY座標からテキスト画面のアドレスを計算し，キャラクタ・コードを入れます。つぎにグラフィック画面のアドレスを計算して，8バイトのキャラクタ・データを順に入れます。

グラフィック画面は，直接キャラクタ・コードを読めません。テキスト画面に座標を対応させ，そこで，コードを入れて読めるようにしました。

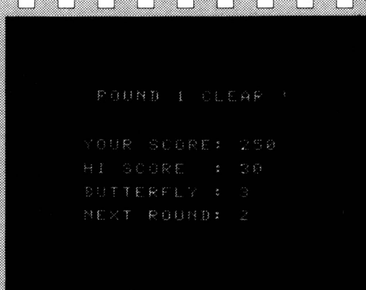
210行のEは，羽を休める時間。1以上で変えられて，大きいほど長くなります。

280行はREMを消せば，網さんがしつっこくなります。

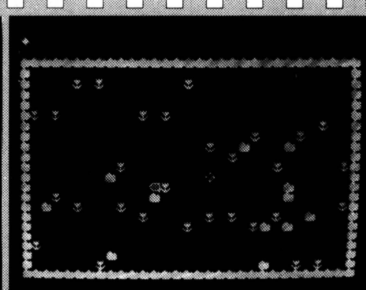
♥



《写真1》中央に見えるのがちょうちょです



《写真2》1面クリアの表示



《写真3》網が二つになります。網につかまったところ

★もしかして3月号P.127のハガキは，編さんがワザとそのページに持ってきたのでは？(東京都中野区・高良暢泰12才)……【編：ワザとはやってないよ!!影：ウソつけ！せっかく干いもが食べられると思ったのに。】

```
   5 REM
  10 REM --- HONEY FLYER ---
  20 REM --- ONNANOKO SOFT ---
  30 GOTO 90
  40 REM --- TEXT ---
  50 POKE $EFE0,0:END
  60 REM --- READ DATA ---
  70 CLEAR :PRINT "READ DATA";:GOSUB 760
  80 REM --- INITIALIZE ---
  90 CLEAR :RANDOMIZE :DIM X1(5),Y1(5):LET S=0:LET H=0:LET H$="ANZU.T"
 100 GOTO 830
 110 LET S=0:LET R=1:LET N=1:LET M=3
 120 LET X=15:LET Y=13:LET C=0:LET D=0:LET E=0:LET O=0
 130 LET X2=0:LET T2=1:LET F=30:GOSUB 590
 140 REM === MAIN LOOP ===
 150 REM --- MOVE ---
 160 IF E>0 THEN LET E=E-1:ON SGN(E)+1 GOTO 440,270
 170 LET K=ASC(INKEY$):LET X9=X:IF K=$4A THEN LET X9=X9-1:LET D=0
 180 IF K=$4B THEN LET X9=X9+1:LET D=3
 190 LET Y9=Y-(K=$49)+(K=$4D):LET C=(C=0)
 200 LET P=PEEK($100+X9+Y9*$20):IF P=$20 THEN GOTO 240
 210 IF (P=9)*(K=$4D) THEN LET C=2:LET E=2
 220 IF (P>5)*(P<9) THEN LET O=1:GOTO 240
 230 GOTO 250
 240 POKE $3800,X,Y,$20:CALL $3810:LET X=X9:LET Y=Y9
 250 POKE $3800,X,Y,C+D:CALL $3810
 260 REM --- NET MOVE ---
 270 FOR I=1 TO N:LET V=X-X1(I):LET W=Y-Y1(I)
 280 REM IF RND(1)<.3 THEN ON RND(2)+1 GOTO 230,240
 290 IF ABS(V)<ABS(W) THEN GOTO 310
 300 LET X9=X1(I)+SGN(V):LET Y9=Y1(I):GOTO 320
 310 LET X9=X1(I):LET Y9=Y1(I)+SGN(W)
 320 LET P=PEEK($100+X9+Y9*$20):IF P=$20 THEN GOTO 350
 330 IF P=C+D THEN LET O=1:GOTO 350
 340 GOTO 360
 350 POKE $3800,X1(I),Y1(I),$20:CALL $3810:LET X1(I)=X9:LET Y1(I)=Y9
 360 POKE $3800,X1(I),Y1(I),7+SGN(V):CALL $3810
 370 NEXT I:IF O=1 THEN GOTO 510
 380 REM --- SUN MOVE ---
 390 LET T2=T2+1:IF T2<30 THEN GOTO 160
 400 POKE $3800,X2,0,$20:CALL $3810:LET X2=X2+1
 410 POKE $3800,X2,0,$A:CALL $3810:IF X2=30 THEN GOTO 510
 420 LET T2=0:GOTO 160
 430 REM --- SCORE SUB ---
 440 POKE $3800,X,Y+1,$20:CALL $3810
 450 LET S=S+10*R:LET F=F-1:IF F>5 THEN GOTO 170
 460 REM --- CLEAR SUB ---
 470 CLEAR :FOR I=1 TO 500:NEXT I
 480 LET CURSOR=8,6:PRINT "ROUND";R;" CLEAR !";
 490 LET R=R+1:LET N=1+N*(N<5):GOTO 530
 500 REM --- IN NET SUB ---
 510 CLEAR :FOR I=1 TO 500:NEXT I
 520 LET CURSOR=9,6:PRINT "OH ! IN NET !";:LET M=M-1
 530 POKE $EFE0,0:LET CURSOR=7,10:PRINT "YOUR SCORE:";S;
 540 LET CURSOR=7,12:PRINT "HI SCORE  :";H;
 550 LET CURSOR=7,14:PRINT "BUTTERFLY :";M;
 560 IF M>0 THEN LET CURSOR=7,16:PRINT "NEXT ROUND:";R;
 570 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:ON SGN(M)+1 GOTO 100,120
 580 REM --- DRAW SUB ---
 590 CLEAR :CALL $E38D:POKE $EFE0,$C0
 600 FOR X9=0 TO 30:POKE $3800,X9,2,$B:CALL $3810
 610 POKE $3800,X9,23,$B:CALL $3810:NEXT X9
 620 FOR Y9=3 TO 22:POKE $3800,0,Y9,$B:CALL $3810
 630 POKE $3800,30,Y9,$B:CALL $3810:NEXT Y9
 640 POKE $3800,X,Y,C:CALL $3810:POKE $3800,X2,0,$A:CALL $3810
 650 FOR I=1 TO 3+(9-INT((R-1)/5)*3)*(R<16)
 660 LET X9=INT(RND(14))*2+2:LET Y9=INT(RND(19)+4)
 670 IF PEEK($100+X9+Y9*$20)<>$20 THEN GOTO 660
 680 POKE $3800,X9,Y9,$B:CALL $3810:NEXT I
 690 FOR X9=1 TO 30 STEP 2:FOR I=0 TO 10 STEP 10
 700 POKE $3800,X9,INT(RND(9)+4+I),9:CALL $3810:NEXT I:NEXT X9
 710 FOR I=1 TO N
 720 LET X1(I)=INT(RND(29)+1):LET Y1(I)=INT(RND(19)+4)
 730 IF PEEK($100+X1(I)+Y1(I)*$20)<>$20 THEN GOTO 720
 740 POKE $3800,X1(I),Y1(I),7+SGN(X-X1(I)):CALL $3810:NEXT I:RETURN
 750 REM --- READ DATA SUB ---
 760 LET D1=0:FOR I=$3810 TO $388D:READ D$:LET D=VAL("$"+D$)
 770 POKE I,D:LET D1=D1+D:NEXT I:IF D1<>$367C THEN LET E$="M.L":GOTO 810
 780 LET D1=0:FOR I=$3900 TO $395F:READ D$:LET D=VAL("$"+D$)
 790 POKE I,D:LET D1=D1+D:NEXT I:IF D1<>$3175 THEN LET E$="CHARA":GOTO 810
 800 FOR I=$3A00 TO $3A07:POKE I,0:NEXT I:RETURN
 810 CLEAR :PRINT "DATA ";E$;" ERROR";CHR$(7);:END
 820 REM --- TITLE SUB ---
 830 CLEAR :POKE $EFE0,0:LET CURSOR=11,6:PRINT "HONEY FLYER"
 840 LET CURSOR=7,10:PRINT "YOUR SCORE:";S;:LET CURSOR=7,14
 850 IF H>=S THEN PRINT "BEST:";H$;:GOTO 870
 860 INPUT "NAME ",H$:LET H$=LEFT$(H$,16):LET H=S
 870 LET CURSOR=7,12:PRINT "HI SCORE  :";H;
 880 LET CURSOR=7,18:PRINT "PUSH [S] OR [E] ?"
 890 LET K$=INKEY$:IF K$="S" THEN GOTO 110
 900 IF K$<>"E" THEN GOTO 890
 910 REM --- DATA M.L ---
 920 DATA 4F,F6,38,01,58,49,58,49,58,49,58,49,58,49,8B,01
 930 DATA FB,38,00,B7,38,04,F7,38,05,FE,38,04,B6,38,02,A7
 940 DATA 00,86,09,BB,38,01,F6,38,00,97,43,D7,44,4F,F6,38
 950 DATA 02,58,49,58,49,58,49,8B,39,97,45,D7,46,DE,45,A6
 960 DATA 00,DE,43,A7,00,DE,45,A6,01,DE,43,A7,20,DE,45,A6
 970 DATA 02,DE,43,A7,40,DE,45,A6,03,DE,43,A7,60,DE,45,A6
 980 DATA 04,DE,43,A7,80,DE,45,A6,05,DE,43,A7,A0,DE,45,A6
 990 DATA 06,DE,43,A7,C0,DE,45,A6,07,DE,43,A7,E0,39
1000 REM --- DATA CHARA ---
1010 DATA 77,7F,7F,3E,BE,7F,00,00,00,00,00,80,7F,3E,7F,77
1020 DATA 77,7F,7F,3E,BE,7F,AA,95,EE,FE,FE,7C,7D,FE,00,00
1030 DATA 00,00,00,01,FE,7C,FE,EE,EE,FE,FE,7C,7D,FE,55,A9
1040 DATA FC,D6,AB,D5,AB,D6,FC,80,38,54,AA,D6,AA,54,38,10
1050 DATA 3F,6B,D5,AB,D5,6B,3F,01,54,7C,7C,38,92,D6,7C,38
1060 DATA 24,18,BD,7E,7E,BD,18,24,30,7A,FF,FF,FF,FF,FF,7E
```

CHECKER FLAG

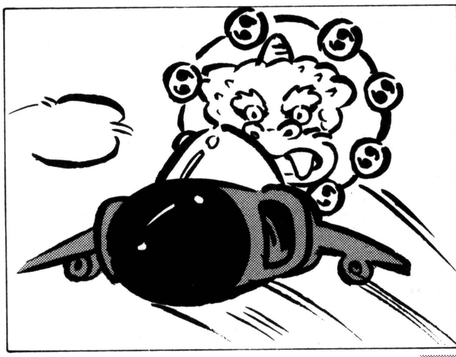
影：もう，DATA文がズラ〜とでてくると，頭の中がデータラメになっちゃうよ！

Dr.D：はは，それじゃワシの「マシン語寺子屋」をじっくりと読んで，研究してもらうんだな。

編：チェック・サムもついてるから，入力しやすいでしょ！

影：知ってるよ！　データの横の総和を確認すればいいんだろ？

★編さん，ベーマガにボツのプログラムをつけてよ！さもないと，影を１人ふやすぞ!!（神奈川県横浜市・早川尚志11才）……【**編**：ボツはないっていったでしょ！投稿作品はすべて倉庫に保管してあるんだからねー。】



ベーシックマスターLIII/マーク5用

KIRAI ZONE

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード BL①
下　和彦

あなたは，ビームの破壊力が弱い旧式宇宙船で，戦闘区域6890（ＫＩＲＡＩ　ＺＯＮＥ）に侵入してきた敵機を，迎撃しなければならない！

味方の助けを待っているひまはない！さあ一刻も早く，キー・ボードに向かうのだ！

操作方法

カーソルの[↑]で上，[←]で左，[→]で右，テン・キーの[5]で下，[V]で上部ビーム，[B]で下部ビーム発射である。

攻　撃

残念ながら，君の船はビームの破壊力が非常に弱い。そこで，そこらに浮遊している機雷を射つのである。すると爆雲が発生し，君の船を追ってくるはずだ。

それを利用して，敵機にぶつけてくれたまえ。当然のことながら，君の船が爆雲に追いつかれたら……かわいそうだが，船と運命を共にしてもらう。敵機と激突しても同様である。

一応，５回までのミスなら，耐えられるようには作ってあるつもりだ。

なお，敵機を８機迎撃すると，なぜかＭＵＳＩＣが鳴り，第１波攻撃が終了する。ボーナスが200Pts 支給になり，第２波攻撃に移る。

得点は敵機の色によって異なる。タイトルを見ればわかる。さあ，時間がない！出撃っー！

プログラムの説明

作者：ＲＥＭを見れば，だいたいわかると思います。170行の８の数を変えると，面クリアの条件が変わります。

CHECKER FLAG

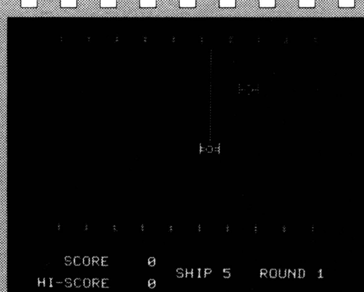
編：ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲがなかなかこってますね。

Dr.D：このテクニックは，はやりそうじゃな。音出しも工夫がある。

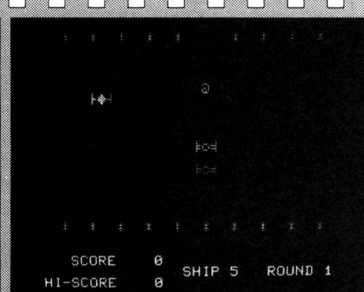
編：これで，もう少しゲームが良ければ…。



《写真１》キー操作の説明。スペース・キーで始まる



《写真２》まずは機雷をねらえ!!ビシューッ!!



《写真３》さあ,爆雲を誘導して敵機にぶっつけろ!!

司令：ばかもの，１面クリアではない。第１波攻撃だ―！

作者：ＭＵＳＩＣは，ＢＡＳＩＣを拡張してＭＵＳＩＣ文でやっているので，簡単に曲を変えることができます。

司令：以上，今回出撃する君たちに特別に最高軍事機密を公表した。ありがたく思うように。

作者：司令，でかい顔をしないでくださいっ。

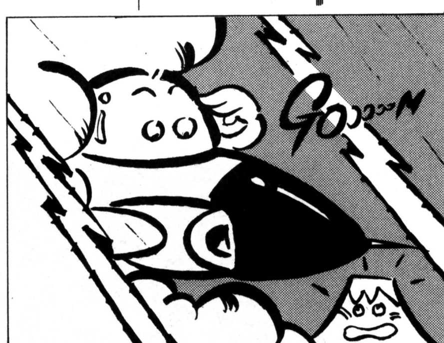
参考にしたもの

Ｉ/Ｏの「マイコンゲームの本」[2][3][4]

ベーマガ83年３月号の「ＳＥＡ　ＷＡＲＳ」

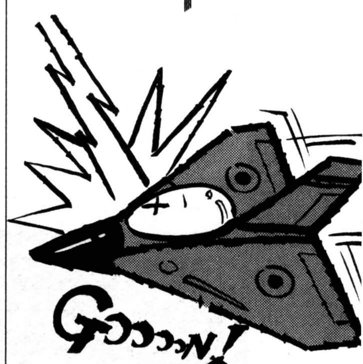
KIRAI ZONE のプログラム・リスト

```
10 CLEAR300,&H51CF
20 CLS:PRINT"Writing 'Machine'..."
30 RESTORE 1070
40 FOR I=&H51D0 TO &H548F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
50 WIDTH40:EXEC&H51D0:SCREEN ,,1:!7: GOSUB900
60 DEFINT A-Y:WIDTH 40:CLS:RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
70 CLS:COLOR7:SX=20:SY=10:SN=5:RD=1:E=0:BU=0
80 LOCATE 2,22:PRINT"HI-SCORE":LOCATE 5,20:PRINT"SCORE"
90 LOCATE 17,21:PRINT"SHIP":LOCATE 26,21:PRINT"ROUND"
100 LOCATE 11,20:PRINTUSING"####";E:LOCATE 22,21:PRINTUSING"#";SN:LOCATE 11,22:P
RINTUSING"####";HS
110 COLOR4:LOCATE 4,1:PRINT"*  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *"
120 LOCATE4,17:PRINT"*  *  *  *  *  *  *  *  *  *  *":COLOR7:LOCATE 32,21:PRINTUSIN
G"#";RD
130 LOCATE UX-1,UY:PRINT"   ":Z=RND(1)*2+1:UY=RND(1)*12+3
140 IF Z<1.2 OR Z>2.8THEN M=3 ELSE M=6
150 IF Z<1.8 AND Z<2.2 THEN M=1
160 ON Z GOSUB 400,410
170 IF BU<8 THEN190
180 RD=RD+1:BU=0:LOCATE 8,15:PRINT" CLEAR !! BONUS 200 ":!"C1+C+E+C+G+E+C+ECA+DA
+F+DA+DGB+B+A+G+#F+F+DB+C+E+CBGFD":LINE(8,15)-(28,15)," ":E=E+200:COLOR7:LOCATE
11,20:PRINTUSING"####";E:GOTO110
190 GOSUB 240
200 IF UX<1 OR UX>35 THEN130
210 GOSUB 310
220 IF D=1 THEN540
230 GOTO420
240 'のののの テキ UFO ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ のののの
250 LOCATE UX-1,UY:PRINT"   "
260 UX=UX+A1:COLOR M
270 LOCATE UX-1,UY:PRINT A$
280 IF UX=SX AND UY=SY THEN GOSUB730
290 LOCATE BX,BY:PRINT" "
300 RETURN
310 'のののの My SHIP ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ のののの
320 POKE&HFFE0,4:W=PEEK(&HFFE0)
330 LOCATE SX-1,SY:PRINT"   "
340 G=D+1
350 IF W=131 THEN SX=SX-G ELSE IF W=133 THEN SX=SX+G ELSE IF W=189 THEN SY=SY+G
ELSE IF W=129 THEN SY=SY-G
360 IF SY<2 THEN SY=SY+G ELSE IF SY>16 THEN SY=SY-G ELSE IF SX<2 THEN SX=SX+G EL
SE IF SX>32 THEN SX=SX-G
370 COLOR 5:LOCATE SX-1,SY:PRINT"ちσて"
380 RETURN
390 '
400 UX=31:A1=-1:A$="うへい":RETURN
410 UX=2:A1=1:A$="うふい":RETURN
420 'のののの    FIRE !    のののの
430 Q=PEEK(&HFFE0)
440 IF Q=193 THEN 450 ELSE IF Q=201 THEN 480 ELSE 630
450 LINE(SX,SY-1)-(SX,2),"ガ",3
460 LINE(SX,SY-1)-(SX,2)," "
470 C=1:GOTO500
480 LINE(SX,SY+1)-(SX,16),"ガ",3
490 LINE(SX,SY+1)-(SX,16)," ":C=17
500 B=SCREEN(SX,C):BX=SX:BY=C
510 IF B=42 THEN D=1 ELSE630
520 IF B=42 THEN D=1 ELSE630
530 !"+B6+B0"
540 '
550 'のののの ﾊﾞｸﾜﾝ SHIP ﾍ ﾑｶｳ のののの
560 LOCATE BX,BY:PRINT" "
570 Z=BX-SX:Y=BY-SY
580 IF Z>0 THEN BX=BX-1 ELSE IF Z<0 THEN BX=BX+1
590 IF Y>0 THEN BY=BY-1 ELSE IF Y<0 THEN BY=BY+1
600 COLOR 2:LOCATE BX,BY:PRINT"@"
610 IF BX=UX AND BY=UY THEN 650
620 IF BX=SX AND BY=SY THEN 730
630 GOTO190
640 'ののの ﾊﾞｸﾜﾝ UFO ﾆ ｱﾀﾙ!ののの
650 IF M=6 THEN F=10 ELSE IF M=3 THEN F=50 ELSE IF M=1 THEN F=INT(RND(1)*10)*10
660 E=E+F
670 !"-C1+B1+B+B+B-C-D+A+BFG+E":LOCATE UX-1,UY-1:PRINT"し す":LOCATE UX-1,UY:PRINT
" り ":LOCATE UX-1,UY+1:PRINT"せ そ":FOR I=1 TO 900:NEXT:COLOR7:LOCATE 11,20:PRINTU
SING"####";E
```

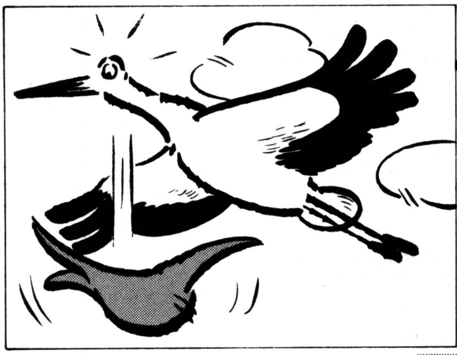


★４月号のさし絵について―**僕**：あれでもバルタン星人？**影**：あれはうちの編集長を見て描いたんだよ。**僕**：ありがとう。―その月から影さんの給料袋はティッシュのごとくなった。（兵庫県龍野市・**阿部孝博14才**）……【**影**：ｱﾌﾟ】

```
680 LOCATE UX-1,UY-1:PRINT"   ":LOCATE UX-1,UY:PRINT"   ":LOCATE UX-1,UY+1:PRINT
"   "
690 D=0
700 BU=BU+1
710 GOTO130
720 'ののの ﾊﾞｸﾜｳﾝ SHIP ﾆ ｱﾀﾙ!ののの
730 !"+A2+A+A+A+A+A+A":COLOR 7:LOCATE SX-2,SY:PRINT" (( ))":FOR I=1 TO 900:NEXT
740 D=0
750 LOCATE SX-2,SY:PRINT"      "
760 SN=SN-1:LOCATE 22,21:PRINTUSING"#";SN
770 IF SN>0 THEN 130
780 IF E>HS THEN HS=E:!"#A7G6#G3#A7#DF3G#G#A#G5GF9G3#G3#A#B#A5R0#A5+#D7#A7#G5G6F
9R3#D7R5#D9#D9":LOCATE8,15:PRINT"YOU ARE HI SCORE!" ELSE !"+G4+F+G9+#E7+#D+D+CB9
+C":LOCATE8,15:PRINT" ｻﾞﾝﾈﾝ ﾃﾞｼﾀ "
790 LOCATE 2,22:PRINT"HI-SCORE ";:PRINTUSING"####";HS
800 LOCATE 8,12:PRINT "     のGAMEOVERの":!"+C9"
810 LOCATE 8,12:PRINT "    わGAME  OVERわ":! "B"
820 LOCATE 8,12:PRINT "   ひGAM E  O VERひ":! "A"
830 LOCATE 8,12:PRINT "  はGA M E  O V ERは":! "G"
840 LOCATE 8,12:PRINT " *G A M E  O V E R*":! "F"
850 LOCATE 8,12:PRINT "の G A M E  O V E R の":! "EDC"
860 LOCATE 34,5:PRINT"REPLY":LOCATE35,7:PRINT"HIT-Y":LOCATE 34,9:PRINT"END":LOCA
TE 35,11:PRINT"HIT-N"
870 POKE&HFFE0,68:A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN  GOTO 60 ELSE IF A$="N" THEN CLS:END
ELSE 870
880 COLOR 4:LOCATE 6,3:PRINT"    ≋≋≋≋≋≋≋≋≋≋≋≋≋ "
890 COLOR 4:LOCATE 6,6:PRINT"    ええええええええええええええええ "
900 ' ﾀｲﾄﾙ
910 COLOR 3:LOCATE 6,3:PRINT"     ≋≋≋≋≋≋≋≋≋≋≋   "
920 COLOR 3:LOCATE 6,6:PRINT"      えええええええええええええ  "
930 COLOR 4:LOCATE 6,4:PRINT"   とぁ K I R A I ぁぁな   "
940 COLOR 4:LOCATE 6,5:PRINT"   にぁぁ  Z O N E  ぁぬ
950 COLOR 5:LOCATE 8,8:PRINT"ちOて";:COLOR 7:PRINT".... X ｳｲﾝｸﾞ"
960 COLOR 6:LOCATE 8,10:PRINT"うへい&うふい";:COLOR 7:PRINT"...TAI FIGHTER ";:COLOR3:P
RINT"ふ=50 ";:COLOR6:PRINT"ふ=10 ":LOCATE 30,11:COLOR 1:PRINT"ふ=? "
970 COLOR 4:LOCATE 10,12:PRINT"* ";:COLOR7:PRINT"....KIRAI"
980 COLOR 2:LOCATE 10,14:PRINT"@ ";:COLOR7:PRINT"....DANGEROUS OBJECT!"
990 LOCATE 6,16:PRINT"    [^]  "
1000 LOCATE 6,17:PRINT"    ガ    <V>...UP
1010 LOCATE 6,18:PRINT"[<]おっお[>]"
1020 LOCATE 6,19:PRINT"    ガ    <B>...LOW BEAM"
1030 LOCATE 6,20:PRINT"   [5] "
1040 LOCATE 19,22:PRINT"1983.11.20 by K.S":FOR I=0 TO 3000:NEXT
1050 LOCATE 19,22:PRINT"Hit Space key start"
1060 IF INKEY$=" " THEN RETURN ELSE 1060
1070 '***  MUSIC DATA ***
1080 DATA 30,8C,0F,BF,01,2D,30,8C,19,BF,01,2B,86,03,B7,01
1090 DATA 2A,39,30,8C,07,80,DD,48,EC,86,6E,8B,00,18,00,29
1100 DATA 01,7F,54,45,4D,50,CF,4D,55,53,49,C3,50,41,54,54
1110 DATA 45,52,CE,00,9D,B5,C6,07,BD,DF,72,5D,27,0F,C0,08
1120 DATA 50,E7,8C,7A,39,9D,B5,BD,AE,B4,5D,26,03,7E,AC,06
1130 DATA 1F,42,32,7B,E7,3D,1F,13,CC,84,80,B7,FF,E0,F7,FF
1140 DATA D4,6F,3B,86,18,A7,3C,A6,C0,81,52,27,53,81,2B,27
1150 DATA 20,81,2D,27,22,81,23,27,22,80,41,2B,04,81,06,23
1160 DATA 20,6A,3D,26,E2,CC,00,C4,B7,FF,D4,F7,FF,E0,1F,24
1170 DATA 39,86,30,A7,3C,20,EA,6F,3C,20,E6,86,02,A7,3B,20
1180 DATA E0,8D,2C,86,80,8D,0C,8D,0A,30,1F,26,F6,6A,3D,26
1190 DATA B0,20,D2,B7,FF,D3,EC,3E,83,00,01,26,FB,39,02,0B
1200 DATA 8E,02,45,8D,3C,4F,4A,26,FD,30,1F,26,F8,20,DE,30
1210 DATA 8C,6E,A6,86,AB,3C,AB,3B,30,8C,76,AE,86,AF,3E,8E
1220 DATA CC,ED,4F,5F,34,16,8E,00,10,68,63,69,62,69,61,69
1230 DATA E4,EC,E4,A3,3E,25,04,ED,E4,6C,63,30,1F,26,EA,35
1240 DATA 16,34,10,A6,3D,4A,27,16,A6,C4,80,30,2B,10,81,09
1250 DATA 22,0C,30,8C,32,A6,86,A7,8C,A5,33,41,6A,3D,EC,8C
1260 DATA 9D,C4,07,3D,A6,E4,E7,E4,3D,A6,E4,E7,E4,E6,61,3D
1270 DATA AB,E4,ED,E4,A6,8C,88,64,E4,66,61,48,24,F9,35,90
1280 DATA 12,16,00,04,08,0A,0E,09,11,0B,21,13,41,23,42,43
1290 DATA 44,02,1E,01,FF,01,E2,01,C7,01,AD,01,95,01,7E,01
1300 DATA 68,01,54,01,41,01,2E,01,1D,01,0D,00,FE,00,EF,00
1310 DATA E2,00,D5,00,C9,00,BD,00,B2,00,A8,00,9E,00,95,00
1320 DATA 8D,00,85,00,7D,00,76,00,6F,00,68,00,62,00,5D,00
1330 DATA 57,00,52,00,4D,00,49,00,44,00,40,9D,B5,BD,D5,33
1340 DATA 32,78,9D,C4,BD,AF,BF,AF,62,EC,62,27,45,2A,04,40
1350 DATA 50,82,00,10,83,00,C8,2E,39,E7,63,9D,C4,C6,FF,BD
1360 DATA DF,72,4F,34,06,58,49,E3,E1,8E,54,90,30,8B,E6,80
1370 DATA 27,20,E7,65,AE,84,34,10,5F,9D,BB,27,09,9D,C4,C6
1380 DATA 0F,BD,DF,72,CA,10,F7,03,EA,35,40,31,68,96,A7,44
1390 DATA 26,03,7E,AC,06,86,04,24,01,48,34,02,A7,8C,7D,48
1400 DATA 48,48,40,D6,A2,8E,A5,25,6D,3A,2B,08,60,8C,6D,43
1410 DATA 50,8E,A3,2C,ED,8C,6D,AF,8C,65,C6,1F,96,A9,84,07
1420 DATA 27,10,A7,3A,C6,FF,54,4A,26,FC,E7,38,53,E7,39,C6
1430 DATA 30,4A,E7,8C,33,4C,97,A1,48,8B,DB,A7,8C,5A,96,AB
1440 DATA 44,44,44,D6,A2,3D,D3,A3,1F,01,DC,A8,44,56,44,56
1450 DATA 54,3A,D6,AB,C4,07,35,02,3D,1E,89,30,8B,9C,A5,24
1460 DATA 91,AF,3E,A6,3B,A7,3C,8D,1F,6A,3D,26,03,1F,24,39
1470 DATA 6A,3C,26,06,AE,3E,30,01,20,E3,30,89,04,00,9C,A5
1480 DATA 25,E5,30,89,E0,28,20,DF,4F,BD,D5,BD,A6,C0,7D,03
1490 DATA EA,27,03,F6,03,EA,7E,D5,DD,E6,3A,34,04,5F,A6,C0
1500 DATA 44,56,6A,E4,26,FA,ED,E2,30,01,A6,39,BD,D5,BD,A6
1510 DATA 61,8D,DB,30,1F,A6,38,BD,D5,BD,A6,E1,20,D0,00,00
1520 DATA 57,00,52,00,4D,00,49,00,44,00,40,9D,B5,BD,D5,33
```

★僕の友人は，僕がベーマガを読んでると「くだらねーの読むなよ」といって借りてった(載ったぞ桜井)。(東京都北区・**蓮江文男12才**)……**【編**：オモロ。**影**：ほとんど自意識過剰**！編**：ほとんどにくまれっ子の影。**】**



ベーシックマスターLIIIマーク5用

こうのとりのおとしもの

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード BL②

桑原　浩生

あなたは，上を飛んでいるこうのとりが落とす卵を，カゴでキャッチするという，なんとも単純なゲームです。

カゴの移動は，[4]で左，[6]で右です。得点は，卵を1個キャッチするごとに10点です。卵を20個キャッチすると1面クリアで，ボーナスがもらえます。卵をキャッチしなかった場合，ミス・ポイントが1ずつ減っていき，0になるとゲーム・オーバーです。

はじめミス・ポイントは10あり，面をクリアするたびに2ずつふえていきます。

《第1表》変数表

変数	内　容
HI	ハイ・スコア
SC	スコア
ST	ラウンド
MI	ミスポイントの数
EG	キャッチした卵の数
B	ボーナス

プログラムについて

NEWON7を実行後，プログラムを入力してください。マシン語入力には，モニタを使って入力します。セーブは，GOTO1000でできます。

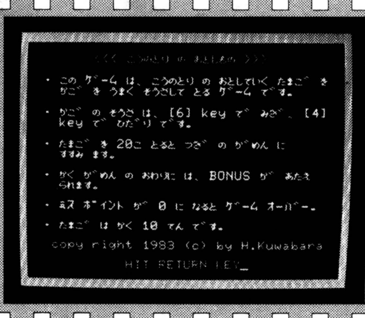
250行のFOR文の値を変えれば，全体のスピードが変わります。

参考：ASCII '81年11月号「グレートフィッシング」
〃 '82年7月号「シェイプエディタ」

CHECKER FLAG

編：最近，マシン語のプログラムが多くなってきましたね。

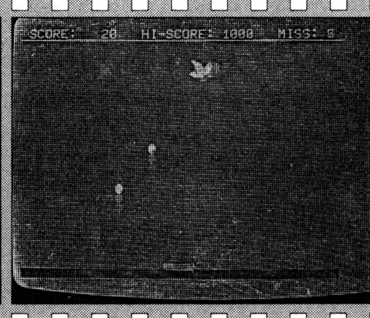
Dr.D：読者のレベルが上がってきた証拠だな。4月号から始まった「マシン語寺子屋」を続んで，質問を寄せてほしいな。じっくりと解説しようじゃないか。



《写真1》ゲームの説明。
[RETURN]でスタート!!



《写真2》やさしいレベルから始まりますがー



《写真3》けっこう，むずかしいんですよネ!

★僕はこの本を最近買うようになったんだけど，初めて友達から見せてもらったときはうれしかった。それは他の本よりもわかりやすいからです。だから毎月この本を買います。（北海道静内郡・清水学志11才）……【影：○】

《リスト1》メイン・プログラムのリスト

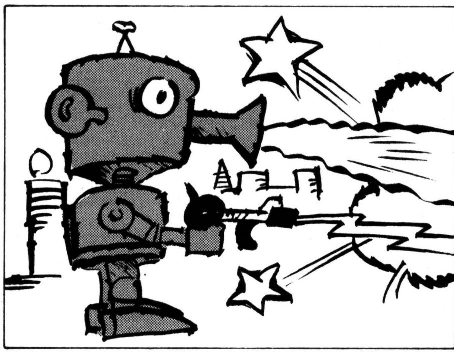
```
10 '*****************************
20 '*      こうのとり の おとしもの      *
30 '*            1983,9,11       *
40 '*       by くわは゛ら ひろき       *
50 '*****************************
100 CLEAR300,&H5FFF:RANDOMIZE(TIME/4):CLS:WIDTH40:COLOR 7,0:SCREEN 1,,0
110 IF PEEK(&H6000)<>&HEE THEN PRINT"Machine language loading ...":LOADM
120 DEFINTA-Z:HI=1000:POKE&HFFD4,128:POKE&H6279,60:GOSUB460:COLOR 7,1
130 POKE&HFFE0,&H04:SC=0:MI=10:ST=0
140 '*****
150 CLS:ST=ST+1:EG=0:COLOR 7
160 PRINTUSING" SCORE:#####   HI-SCORE:#####   MISS:##";SC,HI,MI
170 LINE(0,8)-(640,8),PSET,7:LINE(0,24)-(39,24),"※",2
180 POKE&H5F00,17:POKE&H5F01,23
190 RESTORE200:FORI=&H5F10 TO &H5F14:READ A:POKE I,A:NEXT
200 DATA 0,3,0,4,0
210 EXEC&H6170:EXEC&H617E
220 LOCATE15,10:PRINTUSING"STAGE =##";ST:FORI=&H5F20 TO &H5F41:POKE I,0:NEXT
230 FORI=0TO3000:NEXT:LOCATE15,10:PRINT"          "
240 '*****
250 FORI=0TO50:NEXT:EXEC&H6200
260 EXEC&H61C0
270 EXEC&H6240:EXEC&H6270
280 EXEC&H62D0:A=PEEK(&H5F41)
290 IF A=0 THEN ELSE IF A=1 THEN 310 ELSE IF A=2 THEN 370
300 GOTO240
310 '*****
320 BEEP:EG=EG+1:SC=SC+10:COLOR 7:LOCATE7,0:PRINTUSING"#####";SC
330 IF EG=20 THEN FORI=0TO1000:NEXT ELSE 240
340 LOCATE14,10:PRINT"BONUS":GOSUB440:LOCATE20,10:PRINT"=":GOSUB440
350 B=ST*MI*100:LOCATE22,10:PRINTUSING"####";B:SC=SC+B:MI=MI+2
360 BEEP:BEEP:FORI=0TO3000:NEXT:GOTO140
370 '*****
380 BEEP:BEEP:MI=MI-1:LOCATE37,0:PRINTUSING"##";MI
390 IF MI=0 THEN ELSE 240
400 LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER":POKE&HFFE0,&HC4
410 IF SC>HI THEN HI=SC
420 LOCATE12,12:PRINT"Try again (Y/N)";:A$=INPUT$(1)
430 IF A$="Y" THEN 130 ELSE IF A$="N" THEN COLOR 7,0:CLS:END ELSE 420
440 '*****
450 BEEP:FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
460 '*****
470 CLS:COLOR 4:LOCATE9,2:PRINT"<<< こうのとり の おとしもの >>>":COLOR 5:PRINT
480 PRINT"    ・ この ケ゛ーム は、 こうのとり の おとしていく たまこ゛ を"
490 PRINT"      か゛こ゛ を うまく そうさして とる ケ゛ーム て゛す。    ":PRINT
500 PRINT"    ・ か゛こ゛ の そうさ は、 [6] key て゛ みき゛、 [4]"
510 PRINT"      key て゛ ひた゛り て゛す。":PRINT
520 PRINT"    ・ たまこ゛ を 20こ とると つき゛ の か゛めん に      "
530 PRINT"      すすみ ます。":PRINT
540 PRINT"    ・ かく か゛めん の おわりに は、 BONUS か゛ あたえ  "
550 PRINT"      られます。":PRINT
560 PRINT"    ・ ミス ホ゜イント か゛ 0 に なると ケ゛ーム オーハ゛ー。":PRINT
570 PRINT"    ・ たまこ゛ は かく 10 てん て゛す。":PRINT:COLOR 1
580 PRINT"     copy right 1983 (c) by H.Kuwabara":COLOR 2
590 LINE(0,0)-(39,24),"※",6,B
600 LOCATE13,22:PRINT"HIT RETURN KEY";:A$=INPUT$(1)
610 IF A$=CHR$(13) THEN CLS:RETURN ELSE 600
1000 '*****
1010 SAVE"KOHNO":SAVEM"KOHNO/M",&H6000,&H635F,&H6000
```

《リスト2》マシン語プログラムのリスト

6000	EE	02	34	76	10	AE	C1	8E
6008	04	00	A6	C0	81	E0	24	1F
6010	34	30	C6	08	3D	31	AB	C6
6018	08	A6	A0	A7	84	30	89	04
6020	00	5A	26	F5	35	30	30	01
6028	8C	0B	D0	25	DD	20	D8	81
6030	FF	26	02	35	F6	81	FE	27
6038	D1	81	F0	24	09	84	0F	8A
6040	10	B7	FF	D8	20	C4	81	F8
6048	24	07	84	87	B7	FF	D0	20
6050	B9	81	FC	26	04	EC	C1	20
6058	06	81	FD	26	12	EC	D1	84
6060	7F	C4	1F	8E	04	00	30	86
6068	86	28	3D	30	8B	20	9B	81
6070	F8	27	22	81	F9	27	AF	81
6078	FA	27	0C	30	1F	8C	04	00
6080	24	EB	8E	0B	CF	20	E6	30
6088	88	50	8C	0B	D0	25	DE	30
6090	89	F8	30	20	D8	30	88	B0
6098	8C	04	00	24	D0	30	89	07
60A0	D0	20	CA	00	00	00	00	00
60A8	00	00	00	00	00	00	00	00
60B0	3C	1F	0F	07	07	03	03	05
60B8	00	C0	F0	F8	FC	FD	FE	FF
60C0	00	00	3C	76	FF	FC	FC	78
60C8	1D	7E	FF	3F	0F	00	00	00
60D0	FF	FF	FF	FE	F8	00	00	00
60D8	F0	E0	80	00	00	00	00	00
60E0	00	00	00	00	00	00	03	0F
60E8	00	00	00	00	00	3F	FF	FF
60F0	00	00	3C	76	FF	FC	FC	F8
60F8	1D	7B	FB	37	0F	0F	1F	3F
6100	FF	FF	FE	FE	F8	E0	C0	00
6108	B0	60	80	00	00	00	00	00
6110	00	00	6A	55	6A	55	2A	1F
6118	00	00	AA	55	AA	55	AA	FF
6120	00	00	AB	55	AB	55	AA	FC
6128	1C	3E	7F	7F	7F	7D	3A	1C
6130	60	B0	E7	FD	5F	10	00	01
6138	02	FD	5F	12	03	04	05	FF
6140	60	B0	E7	FD	5F	10	06	07
6148	08	FD	5F	12	09	0A	0B	FF
6150	60	B0	E6	FD	5F	00	0C	0D
6158	0E	FF	00	00	00	00	00	00
6160	60	B0	E7	FD	5F	30	0F	FF
6168	00	00	00	00	00	00	00	00
6170	CE	61	30	BD	60	02	39	CE
6178	61	40	BD	60	02	39	CE	61
6180	50	BD	60	02	39	CE	61	60
6188	BD	60	02	39	FC	5F	10	FD
6190	02	38	8E	61	B2	BD	B1	04
6198	FC	5F	12	FD	02	38	8E	61
61A0	B2	BD	B1	04	39	FC	5F	00
61A8	FD	02	38	8E	61	B2	BD	B1
61B0	04	39	00	20	20	20	00	00
61B8	00	00	00	00	00	00	00	00
61C0	BD	61	8C	B6	5F	10	81	24
61C8	26	08	86	00	B7	5F	10	B7
61D0	5F	12	B6	5F	10	8B	01	B7
61D8	5F	10	B7	5F	12	B6	5F	14
61E0	26	0A	BD	61	70	86	01	B7
61E8	5F	14	20	08	BD	61	77	86
61F0	00	B7	5F	14	39	00	00	00
61F8	00	00	00	00	00	00	00	00
6200	B6	FF	E0	81	BE	27	05	81
6208	B7	27	18	39	B6	5F	00	81
6210	24	27	F8	BD	61	A5	B6	5F
6218	00	8B	01	B7	5F	00	BD	61

6220	7E	20	E8	B6	5F	00	81	01
6228	27	E1	BD	61	A5	B6	5F	00
6230	80	01	B7	5F	00	BD	61	7E
6238	20	D1	39	00	00	00	00	00
6240	86	00	B7	5F	40	8E	5F	20
6248	C6	05	A6	81	27	08	B6	5F
6250	40	8B	01	B7	5F	40	5A	26
6258	F1	B6	5F	40	81	05	26	07
6260	86	01	B7	5F	40	20	05	86
6268	00	B7	5F	40	39	00	00	00
6270	B6	5F	40	26	36	BD	CC	70
6278	86	3C	F6	02	57	3D	81	01
6280	26	05	8E	5F	20	20	25	81
6288	02	26	05	8E	5F	23	20	1C
6290	81	03	26	05	8E	5F	26	20
6298	13	81	04	26	05	8E	5F	29
62A0	20	0A	81	05	26	05	8E	5F
62A8	2C	20	01	39	A6	84	26	FB
62B0	86	01	A7	84	B6	5F	10	A7
62B8	01	B6	5F	13	8B	01	A7	02
62C0	EC	01	FD	5F	30	BD	61	85
62C8	20	E1	00	00	00	00	00	00
62D0	86	00	B7	5F	41	B6	5F	20
62D8	27	05	8E	5F	20	8D	29	B6
62E0	5F	23	27	05	8E	5F	23	8D
62E8	1F	B6	5F	26	27	05	8E	5F
62F0	26	8D	15	B6	5F	29	27	05
62F8	8E	5F	29	8D	0B	B6	5F	2C
6300	27	05	8E	5F	2C	8D	01	39
6308	EC	01	FD	02	38	86	20	BD
6310	E8	20	EC	01	FD	5F	30	B6
6318	5F	31	81	16	27	15	81	17
6320	27	2D	B6	5F	31	8B	01	B7
6328	5F	31	BD	61	85	FC	5F	30
6330	ED	01	39	B6	5F	00	C6	03
6338	B1	5F	30	27	07	8B	01	5A
6340	26	F6	20	DE	86	01	B7	5F
6348	41	86	00	A7	84	20	E3	86
6350	02	B7	5F	41	86	00	A7	84
6358	20	D8	00	00	00	00	00	00

★影さんの父の父の父の父は，なんと伊賀の影丸なのでーす！あれっ，ちがった??こんど木の葉がくれの術を教えてネ。（神奈川県相模原市・遠山　潤13才）……【影：13才で伊賀の影丸を知ってるとは伊賀いだな。伊賀った。】



コモドール64用

気分だけ ORGUSS

黒沢　隆

内　容

ロボットアニメシリーズ第２弾！早い話が，83年10月号「勝ち抜きダンバイン」の発展型です。

オーガスを操り，イシュキックをミサイルで撃破します。オーガスが相剋界に入り込んで押しつぶされるまでに，何機のイシュキックを破壊できるかを競います。

使用方法

ＲＵＮすると，データ読み→タイトル表示→ＧＡＭＥ開始となります。

キー操作は[＜]で左，[＞]で右，スペース・バーでミサイル発射となっています。こちらの攻撃が失敗，つまりオーガスのミサイルがはずれると，オーガスはやむなく上へ逃げます。ところが上に上がりすぎると，相剋界に入り込んでしまいます。いったん相剋界に入ったら最後，オーガスはつぶれて，ついには爆破します。

プログラムについて

コモドール64では，ＢＡＳＩＣレベルでは，スプライトを同時に動かせるのは４枚が限度で，それ以上増やすとスピードはかなりおそくなるようです。これ以上のキャラクタ，もしくはこれ以上のスピードを望む場合，やはりマシン語を使うしかないようです。

改造について

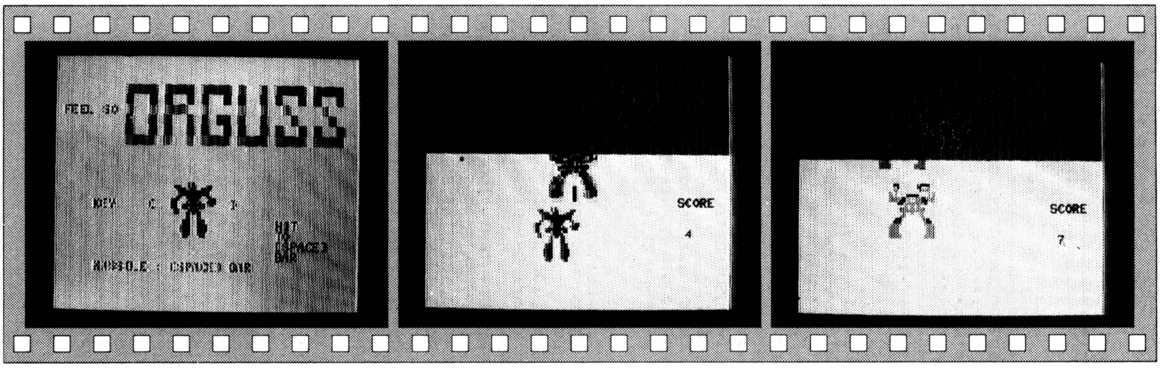
スピード：自分ではかなり気をつかったつもりですが，もの足りないという人は，135行～160行の数値を変えるか，またイシュキックのＭＯＶＥパターンに関数を使ってみるのもひとつの手です。

色：ＰＲＩＮＴ文やスプライトのカラー・コードを変

CHECKER FLAG

影：へえっ，上のほうに行くとキャラクタが小さくなっちゃうんだね。これが相剋界なんだね。

編：相剋界とは……，矛盾した世界のことで，現在と過去とかがいっしょになってるとかね。わかる？



《写真１》タイトル画面　《写真２》ビシューン!! 敵に遭遇する　《写真３》相剋界に入ったところ

★プログラム応募カード10枚で，プログラムの没がなくなります。（京都市・Stump cat）……【**編**：お店のサービス券みたいだね。影さんなんかカップラーメンのラベルを集めて喜んでるんだからね。**影**：送ってくれよ！】

気分だけORGUSSのプログラム・リスト

```
10 REM ORGUSS
20 GOSUB3000
25 GOSUB2000
29 REM MOVEMENT
30 M=PEEK(197):X(1)=X(1)+((M=47)-(M=44))*9:POKEVI,X(1):POKEVI+2,X(1)+40
35 IFX(1)<55THENX(1)=55
40 IFX(1)>200THENX(1)=200
45 IFM<>60THENPOKEVI+30,0:GOTO130
50 FORT=15TO0STEP-1:POKESI+18,17:POKESI+18,16:POKESI+24,T
55 POKEVI+3,Y(1)-16-2*T:NEXT
60 J=PEEK(VI+30)
65 IF(JAND7)=6THENS=0:GOTO105
70 IF(JAND11)=10THENS=1:GOTO105
75 IF(JAND19)=18THENS=2:GOTO105
90 Y(1)=Y(1)-5:POKEVI+1,Y(1):IFY(1)<60THEN1000
95 IFY(1)<125THENPOKEVI+23,28
100 GOTO130
105 SC=SC+1:PRINTSPC(33)CHR$(31)SC"◣
110 FORT=15TO0STEP-1:POKESI+11,129:POKE2042+S,35:POKESI+11,128:POKE2042+S,34
115 POKESI+24,T:NEXT
129 REM MOVING
130 L=INT(RND(1)*20):X(2)=X(2)+L:IFX(2)>245THENX(2)=45
135 Y(2)=Y(2)+5:IFY(2)>220THENY(2)=45
140 X(3)=X(3)+DL:IFX(3)>240THENDL=-1
145 IFX(3)<45THENDL=1
150 Y(3)=Y(3)+L:IFY(3)>220THENY(3)=45
155 X(4)=X(4)+L:Y(4)=Y(4)+L:IFX(4)>240THENX(4)=40
160 Y(4)=Y(4)-10:IFY(4)<40ORY(4)>220THENY(4)=150
175 E=4
180 FORT=2TO4
185 POKEVI+E,X(T):POKEVI+E+1,Y(T)
190 E=E+2:NEXT
195 GOTO30
999 REM ENDING
1000 FORT=0TO5:FORU=15TO0STEP-1:POKESI+11,129:POKESI+11,128:POKESI+24,U
1005 IFSC>HSTHENHS=SC
1010 POKE2040,33:POKE2040,35:NEXT
1020 PRINTCHR$(30)"■■■■■GAME OVER  "CHR$(28)"HI-SCORE:"CHR$(5)HS
1030 PRINTCHR$(149)"■■■■■■CONT "CHR$(144)"OR "CHR$(28)"STOP "CHR$(129)"?■
1040 PRINTCHR$(144)"■■■■■ ( "CHR$(149)"Y "CHR$(151)"/ "CHR$(28)"N "CHR$(144)")
1050 GETT$:IFT$="Y"THENPOKE2040,33:POKEVI+23,31:GOTO25
1060 IFT$="N"THENPOKEVI+21,0:END
1070 GOTO1050
1999 REM PARAMETER
2000 BD=VI+32:BG=BD+1:SC=0:POKEBG,3:DL=1
2010 POKEVI+21,1:POKEVI+23,31:POKEVI+29,31:POKEVI+27,28:X(1)=145
2020 POKEVI,X(1):POKEVI+1,150:POKESI+7,15:POKESI+8,255:POKESI+12,15
2030 POKESI+13,255:POKESI+14,123:POKESI+15,54:POKESI+19,255:POKESI+20,255
2049 REM TITLE
2050 PRINTCHR$(154)CHR$(147)"■■■■■■FEEL SO ◣◣■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■  ■ ■■■■■ ■■■■■
2060 PRINTSPC(9)CHR$(28)"■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■
2070 PRINTSPC(9)CHR$(156)"■  ■ ■■■■  ■    ■  ■  ■    ■
2080 PRINTSPC(9)CHR$(30)"■  ■ ■  ■ ■ ■■ ■  ■    ■    ■
2090 PRINTSPC(9)CHR$(31)"■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■ ■  ■
2100 PRINTSPC(9)CHR$(129)"■■■■ ■  ■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■ ■■■■■
2110 PRINT"■■■■■■■■■■KEY    <          >
2120 PRINTCHR$(150)"■■■■■■■■■■MISSILE : [SPACE] BAR■■◣◣◣◣";
2130 PRINTCHR$(152)"HIT■TTTTO■TT[SPACE]■TTTTTTTBAR
2140 GETT$:IFT$<>" "THEN2140
2150 Y(1)=210
2160 FORT=2TO4:X(T)=155:Y(T)=130:NEXT
2190 REM OPENING
2200 POKEBD,14:POKEVI+21,31:PRINTCHR$(147)CHR$(151);
2210 FORT=0TO399:PRINTCHR$(161);:NEXT
2220 PRINTSPC(33)CHR$(144)"■■■■SCORE■■TTTTT
2230 POKEVI+1,Y(1):POKEVI+4,X(2):POKEVI+5,Y(2):POKEVI+6,X(3):POKEVI+7,Y(3)
2240 POKEVI+8,X(4):POKEVI+9,Y(4)
2250 RETURN
2999 REM READING DATA
3000 FORQ=0TO4*64-1:READD:POKE32*64+Q,D:PRINTQ;:NEXT:HS=0
3020 POKE2040,33:POKE2041,32
3030 FORT=2042TO2044:POKET,34:NEXT
3040 VI=13*4096:SI=VI+4*256
3050 POKEVI+39,12:POKEVI+40,0
3060 FORT=VI+41TOVI+43:POKET,9:NEXT
3090 RETURN
3099 REM MISSILE DATA
3100 DATA192,000,000,192,000,000,192,000,000
3110 DATA192,000,000,192,000,000,192,000,000
3120 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
3130 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
3140 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
3150 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000
3160 DATA000,000,000,000,000,000,000,000,000,32
3199 REM ORGUSS DATA
3200 DATA000,080,000,056,088,028,031,056,248
3210 DATA015,255,240,015,255,240,024,255,024
3220 DATA240,126,015,224,189,031,227,255,206
3230 DATA227,189,192,048,126,000,048,219,000
3240 DATA000,195,000,000,195,000,003,195,192
3250 DATA003,195,192,007,195,224,007,195,224
3260 DATA007,195,224,003,195,192,003,129,192,33
3299 REM EISHKICK DATA
3300 DATA056,001,248,040,001,008,056,001,248
3310 DATA144,000,009,208,126,011,255,231,255
3320 DATA255,231,255,015,255,240,000,153,000
3330 DATA007,219,224,007,255,224,003,024,192
3340 DATA007,000,224,030,000,120,060,000,060
3350 DATA124,000,062,248,000,031,248,000,031
3360 DATA248,000,031,252,000,063,252,000,063,34
3399 REM EXPROSION DATA
3400 DATA221,239,059,128,000,000,140,056,057
3410 DATA136,000,009,013,221,137,172,000,000
3420 DATA132,000,137,166,254,137,166,066,137
3430 DATA038,064,000,032,082,137,166,066,137
3440 DATA166,092,137,160,000,000,037,221,137
3450 DATA000,000,000,164,000,009,169,221,009
3460 DATA128,000,001,160,000,001,046,221,207,35
```

えて，自分の好きな色にするのもいいと思います。PRINT文の色付けは，今までのった64のプログラムの中では一番わかりやすいと思います。

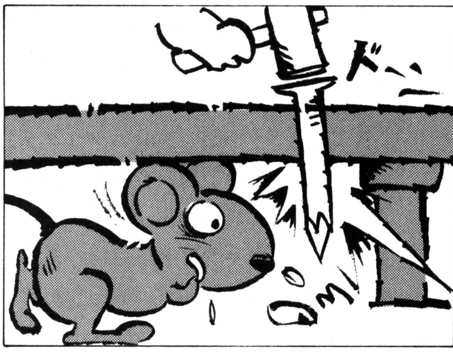
キャラクタ：自信のある人は，3000行以降のキャラ・データをいじって，よりリアルなキャラクタを作ってみるのも良いと思います。

音：SIという変数をPOKEしている文で，音を制御しています。好きなようにいじって音を変えてください。

最後に

64のスプライトは，BASICレベルではM−5やSC−3000のスプライトに比べてはるかに遅く，下手をするとFM−7やP−88のGET@文，PUT@文にも負けているかもしれないほど，困ったスピードしか出せません。できるだけ早くマシン語の資料を集めて，マスターして行きたいと思ってはいるのですが…。マシン語が使えていれば，64でも「ウィザード・オブ・ウォー」のようなGAMEもできるのです(「ウィザード・オブ・ウォー」は，64用のGAMEで，その実行スピードは，スプライトをフルに使ってなおかつものすごく速い。2,800円)。

★とじこみハガキを包丁で切ったら，ベーマガがメチャメチャになってもうた。Dr.，影のアホ!!(神奈川県横須賀市・**斉藤智弘**)……【**Dr.D**：ワシと影とはまったくの別人。なのにワシまで悪者にされるのは納得いかんな。】



FM-7/8用

Star Rats

エントリーコード FM①

森辺　訓章

内　容

愛機のシステムアップのため，お金が必要になったあなたは，先輩からバイトを紹介してもらいます。そのバイトとは，宇宙空港乗員ハウスのスターラッツ(星ねずみ) の退治。目標の金額を手に入れることができるかな？

点数のかせぎかた

改装中のハウスの床は釘だらけ。かなづちを支給された後，おじさんの説明です。

退治するネズミの数は家ごとに表示されており，その数に達するとつぎに移ります。

退治は床の釘を打ち込んで，ネズミに当たるとOKです。なお，天井から降りてくる電気ぐもには注意してください。かなづちにしくまれたスプレーは，適当な位置でないと効果はなく，またその位置よりも降りてくると，もう向こう側には行けません。電気ぐもが釘に届くと，無惨にもあなたは床を通じて感電し，その日の仕事は打ち切りです。

一度打った釘や，その釘に乗って不安定な姿勢から打つ事はできません。スプレーは使えます。ネズミは1匹百円，くもは1匹二百円を支払います。どんどんかせいでください。遠慮は無用です。

先輩から2軒こなせば初めてにしては上できだよ，がんばりなと言われ，いよいよ始まります。

操作方法

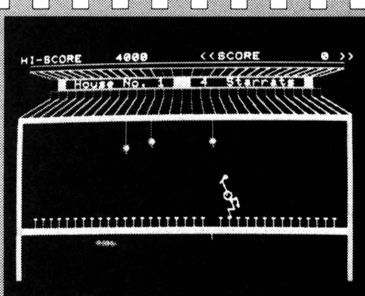
左右の移動は[←]，[→]，かなづちのふり降ろしは[SPACE]，電気ぐも用スプレーは[0]です。

キーの位置が気に入らなければ，適当なキーに変更してください。

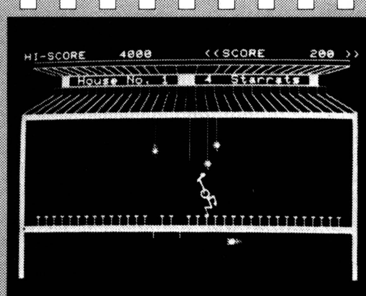
そ の 他

移動やスプレーの発射の音に驚いて，ネズミは進む速度を落とします。これを利用して，チョロつくネズミにねらいをつけるという手も有効ですが，くもはインターバルで制御されているので，あまりねずみに時間をかけすぎていると，くもが攻撃不可能域に入ってしまい，あなたの行動は大幅に制御されてしまいます。その辺のコツをつかめば大量点は目の前です。

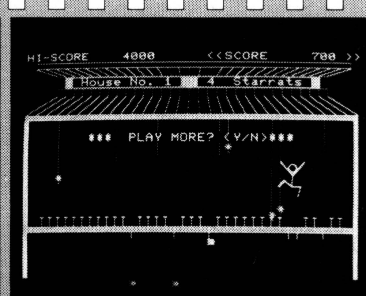
★



《写真1》左から現れるネズミに釘を打ちつけろ！



《写真2》シュッ，シュッ！電気ぐももやっつけろ！



《写真3》ごくろうさん！

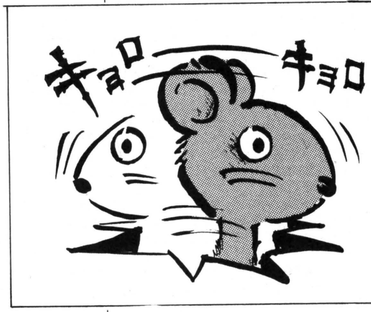
★アナウンサ：今年のマラソンの優勝者はだれでしょうか？イカンガー：そんこと聞いたらイカンガー。宗：そうだね。瀬古：そういうのはせこい。(愛知県西加茂郡・橋本英樹12才)……【編：マイコンもランナーというべきか。】

CHECKER FLAG

影：いいねー！
編：キャラクタがこっけいですね。
Dr.D：キャラクタはゲームの命じゃからな。しかし，GOSUBが多いな。サブ・ルーチンにする必要のないものまで，サブ・ルーチンにすると，プログラムがややこしくなるだけじゃ。
編：影さんの頭の中みたいですね。
一同：うなずく。
影：そんなの気にしない。人気があれば，それでいいんじゃないの！

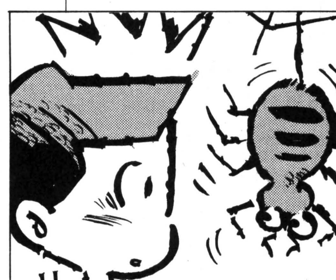
Star Ratsのプログラム・リスト

```
10 DIMA%(16),B%(24),C%(38),D%(13),E%(4),F%(7),G%(5),H%(5),I%(11),A(12),B(12)
20 WIDTH40,25:COLOR7,1:CLS:X=600:Y=200
30 RESTORE 1570
40 LINE (100,100)-(130,95),PSET,7:FOR I=0 TO11:READ A,B:LINE -(A,B),PSET:NEXT
50 LINE (205,80)-(234,87),PSET,7:FOR I=0 TO6:READ A,B:LINE -(A,B),PSET:NEXT
60 LINE (250,85)-(268,87),PSET,7:FOR I=0 TO6:READ A,B:LINE -(A,B),PSET:NEXT
70 CONNECT (256,95)-(257,101)-(247,100)-(256,95)
80 LINE (272,86)-(298,86),PSET,7:FOR I=0 TO7:READ A,B:LINE -(A,B),PSET:NEXT
90 CONNECT (280,90)-(285,90)-(280,93)-(280,90)
100 RESTORE 1570
110 LINE (X-100,Y-100)-(X-130,Y-95),PSET,7:FOR I=0 TO11:READ A,B:LINE -(X-A,Y-B)
,PSET:NEXT
120 LINE (X-205,Y-80)-(X-234,Y-87),PSET,7:FOR I=0 TO6:READ A,B:LINE -(X-A,Y-B),P
SET:NEXT
130 LINE (X-250,Y-85)-(X-268,Y-87),PSET,7:FOR I=0 TO6:READ A,B:LINE -(X-A,Y-B),P
SET:NEXT
140 CONNECT (344,105)-(343,99)-(353,100)-(344,105)
150 LINE (X-272,Y-86)-(X-298,Y-86),PSET,7:FOR I=0 TO7:READ A,B:LINE -(X-A,Y-B),P
SET:NEXT
160 CONNECT (320,110)-(315,110)-(320,107)-(320,110)
170 LINE (95,60)-(505,140),PSET,7,B
180  PAINT (96,61),3,7
190 LOCATE12,4:PRINT "STAR RATS IS "
200 LOCATE8,5:PRINT "A LITTLE NOISY ANIMAL"
210 LOCATE4,22:PRINT "Copy wrighted by Kuniaki Moribe"
220 ON INTERVAL GOSUB1040
230 INTERVAL 1
240 RANDOMIZETIME
250 HS=4000
260 RESTORE 1470
270 FOR I=0 TO 4 :READ E%(I):NEXT
280  FOR I=0 TO 16:READ A%(I):NEXT : FOR I=0 TO 24:READ B%(I):NEXT
290 FOR I=0 TO 38:READ C%(I):NEXT : FOR I=0 TO 13:READ D%(I):NEXT
300 FOR I=0 TO 7 :READ F%(I):NEXT : FOR I=0 TO 5 :READ G%(I):NEXT
310 FOR I=0 TO 5 :READ H%(I):NEXT : FOR I=0 TO 11:READ I%(I):NEXT
320 PUT@(302,142)-(308,151),E%,PSET
330 DY=154:F=-1:D=590:FOR I=0 TO 35:GOSUB920:NEXT
340 PUT@(302,142)-(308,151),E%,PRESET:PUT@(302,148)-(308,157),E%,PSET
350 GOSUB970
360 FOR I=0 TO 47:PRINT " ":NEXT
370 LOCATE8,12:PRINT "*****  HIT ANY KEY  *****"
380 IF INKEY$="" THEN GOTO380
390 X=308:Y=106:D=100:F=1:GC=0:YO=0:DY=154
400 FOR I=0 TO 12:A(I)=0:B(I)=0:NEXT
410 IF SC>HS THEN HS=SC
420 SC=0
430 D=100:GC=GC+1:IF GC>5 THEN GCA=6ELSE GCA=GC
440 IF GC>6 THEN GCB=7 ELSE GCB=GC
450 FOR I=0 TO 2+GCA
460 LL=0:B(I)=INT(RND*34)*16+34
470 FOR S=0 TO I:IF S=I THEN GOTO490
480 IF B(S)=B(I) THEN LL=1
490 NEXT
500 IF LL=1 THEN GOTO460
510 NEXT
520 FOR I=0 TO 7:A(I)=0:NEXT
530 COLOR7,0:CLS
540 LINE(1,56)-(10,190),PSET,5,BF
550 LINE(1,56)-(633,60),PSET,5,BF
560 LINE(625,56)-(633,190),PSET,5,BF
570 LINE(20,9)-(620,14),PSET,6,B
580 LINE(80,23)-(560,32),PSET,6,BF
590 LINE(65,22)-(575,33),PSET,4,B
600 FOR I=0 TO 30:LINE (65+I*17,34)-(65+I*17,40),PSET,6:LINE -(3+I*21,55),PSET,6
:LINE(20+I*20,15)-(65+I*17,21),PSET,6:NEXT
610 LOCATE6,3:PRINT" House No.";GC
620 LOCATE21,3:PRINT 3+GCB" Starrats "
630 LOCATE0,0:PRINT USING"HI-SCORE  ###### ";HS
640 LOCATE22,0:PRINT USING"<<SCORE  ###### >>";SC
650 LINE (10,148)-(624,152),PSET,5,B
660 LINE (11,149)-(623,151),PSET,3,BF
```

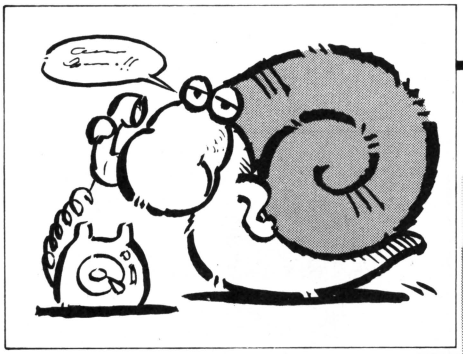


★学校のＰ６mkIIが室のカギをこわされて盗まれてしまった。もし読者の中に犯人がいたらすぐ返せ!!（愛知県春日井市・ＫＵＮ）……【**編**：ベーマガ読者はみんないい子に決まってる。**影**：しかし編集部に問題がある。】

```
670 FOR I=36 TO 600 STEP16
680 PUT@(I,140)-(I+6,149),E%,PSET
690 NEXT
700  PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),A%,PSET:PUT@(X+25,Y+12)-(X+52,Y+33),C%,PSET
710 INTERVAL ON
720 GOSUB920:A$=INKEY$
730 IF A$=" " THEN GOTO770
740 IF A$=CHR$(28) OR A$=CHR$(29) THEN GOSUB840
750 IF A$="0" THEN GOSUB1120
760 GOTO720
770 IF POINT(X+36,Y+34)=0 OR POINT(X+4,Y+34)=0THEN GOTO720
780 BEEP1: PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),A%,PRESET
790 PUT@(X,Y+20)-(X+32,Y+31),B%,PSET:PUT@(X,Y+20)-(X+32,Y+31),B%,PRESET:BEEP0
800 PUT@(X,140)-(X+6,149),E%,PRESET:PUT@(X,148)-(X+6,157),E%,PSET
810 BEEP0: PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),A%,PSET
820 IF X=D THEN GOSUB970
830 GOTO700
840 DA=POINT(X+4,105):DB=POINT(X+52,105)
850 IF A$=CHR$(28) AND X<549AND DB=0 THEN XA=X+16 ELSE IF A$=CHR$(29)ANDX>40 AND
 DA=0 THEN XA=X-16
860  PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),A%,PRESET:  PUT@(X+25,Y+12)-(X+52,Y+33),C%,PRESET
870 IF POINT (XA+35,Y+34)<>0 THEN GOTO890
880 PUT@(XA+32,Y+27)-(XA+43,Y+41),I%,PSET
890 PUT@(X+32,Y+27)-(X+43,Y+41),I%,PRESET
900 PUT@(XA+25,Y+12)-(XA+52,Y+33),C%,PSET: PUT@(XA+17,Y)-(XA+32,Y+16),A%,PSET
910 X=XA:RETURN
920 PUT@(D,DY)-(D+23,DY+8),D%,PRESET
930 IF D<20 OR D>600 THEN F=F*-1
940 D=D+8*F
950 PUT@(D,DY)-(D+23,DY+8),D%,PSET
960 RETURN
970 FOR I=0 TO 10:BEEP1:FOR J=0 TO 10:BEEP0:NEXT J,I
980 FOR I=159 TO 189STEP5
990 PUT@(D,I)-(D+23,I+8),D%,PSET,4
1000 PUT@(D,I-5)-(D+23,I+3),D%,PRESET
1010 NEXT
1020 SC=SC+100:YO=YO+1:GOSUB1370
1030 D=100:RETURN
1040 E=INT(RND*(6+GCA))
1050 IF B(E)=0 THEN RETURN
1060 PUT@(B(E),A(E)+71)-(B(E)+13,A(E)+79),F%,PRESET
1070 PUT@(B(E),A(E)+76)-(B(E)+13,A(E)+84),F%,PSET, 6
1080 LINE (B(E)+6,A(E)+76)-(B(E)+6,61),PSET,3
1090 IF POINT(B(E)+5,A(E)+84)=-1 THEN GOTO1260
1100 PUT@(B(E),A(E)+76)-(B(E)+13,A(E)+84),F%,PSET, 3
1110 A(E)=A(E)+5:RETURN
1120 BEEP1:LINE (X+24,104)-(X+10,100),PSET,4:BEEP0
1130 LINE (X+24,104)-(X+10,100),PRESET,4
1140 FOR W=0 TO 2+GCA:IF X=B(W)+2 THENIF A(W)=20 OR A(W)=25 THEN GOTO1170
1150 NEXT
1160 RETURN
1170 INTERVAL OFF:PUT@(B(W),A(W)+71)-(B(W)+13,A(W)+79),F%,PRESET
1180 LL=0:B(W)=INT(RND*34)*16+34
1190 FOR S=0 TO 2+GCA:IF S=W THEN GOTO1210
1200 IF B(S)=B(W) THEN LL=1
1210 NEXT
1220 IF LL<>0 THEN GOTO1180
1230 IF A(W)=25 THEN SC=SC+200ELSE SC=SC+100
1240 A(W)=0:GOSUB1370
1250 INTERVAL ON:RETURN
1260 GOSUB1400
1270 FOR U=0 TO 10
1280 PUT@(X,110)-(X+13,115),G%,PRESET
1290 PUT@(X,105)-(X+13,110),H%,PSET
1300 BEEP0:FOR I=0 TO 60:NEXT:BEEP1
1310 PUT@(X,105)-(X+13,110),H%,PRESET
1320 PUT@(X,110)-(X+13,115),G%,PSET:NEXT:BEEP0
1330 LOCATE8,9:PRINT"***  PLAY MORE? <Y/N>***"
1340 GCA=0:GCB=0:A$=INKEY$
1350 IF A$="Y" THEN GOTO390 ELSE IF A$="N" THEN GOTO1360ELSE GOTO1340
1360 END
1370 LOCATE31,0:PRINTUSING"######"; SC
1380 IF YO<>3+GCB THEN RETURN
1390 INTERVAL OFF:YO=0:SC=SC+300:RETURN430
1400  PUT@(X+32,Y+27)-(X+43,Y+41),I%,PRESET:PUT@(X+17,Y)-(X+32,Y+16),A%,PRESET
1410 PUT@(X+25,Y+12)-(X+52,Y+33),C%,PRESET
1420 CIRCLE (X+26,100),8
1430 CONNECT (X+25,115)-(X+26,104)
1440 CONNECT(X+4,95)-(X+26,106)-(X+48,95)
1450 CONNECT(X,115)-(X+10,110)-(X+26,115)-(X+41,115)-(X+36,123)
1460 RETURN
1470 DATA -480,16513,516,2064,8192
1480 DATA 124,455,252,896,3584,15872,25344,384,192,96,48,24,12,4,0,0,0
1490 DATA 0,12,0,28,0,56,0,112,0,96,0,192,0,448,0,896,62,1792,113,-64,15,-32768,
0,0,0
1500 DATA 0,0,-512,112,7168,3104,24576,-31741,12,96,112,7183,255,-28776,15,-3257
6,96,1024,768,24576,6151,0,-15920,6,1792,48,31,-256,128,0,1024,0,8192,1,0,8,0,40
32,0
1510 DATA 0,0,0,0,0,0,-3280,15,-4096,-4,15,-4096,-3280,0
1520 DATA 13104,16143,-61,-4045,12292,40,272,0
1530 DATA 28,448,7171,-32712,896,3840
1540 DATA -8192,-8192,-8192,28672,28672,32512
1550 'DATA 16,256,12290,96,1024,-16376,384,4099,32,1536,16412,0
1560 DATA 16,256,4097,16,512,8194,32,512,16388,64,1039,-16384
1570 DATA 130,100,140,105,170,90,178,65,200,75,190,88,185,86,186,83,180,77,180,1
03,140,120,100,100
1580 DATA 230,90,220,90,210,110,190,110,210,90,198,90,205,80
1590 DATA 265,110,250,108,254,104,242,103,239,108,225,106,250,85
1600 DATA 298,92,283,95,300,100,292,105,280,101,280,107,274,108,272,86
```



★だじゃれ集その2：しゃれたしゃれだ。井ノ頭はここでいいのかしら？この青い血あああおいち！十字架を売ってる店が開くのは10時か？イカはいかが？(東京都杉並区・**鞍田　新12才**)……**【影：ＯＦはまじめなコーナーなのだ！】**



FM-7/(8)用

TELE TELE

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード FM②

太郎次郎

なんたって，かの有名なでんでん虫君がアルバイトを始めちゃったんです。なんのアルバイトかというとでんでん電話をかけるお仕事です。でんでん虫がでんでん電話をかけるんです。みなさん，受けましたか？

あそびかた

電話といっても，プッシュ・ホーンの上で，でんでん虫君を上下左右に動かして，ボタンの左すみでスペース・キーを押します。画面の左下にかける電話番号が表示されるので，そのとおりにボタンを押してください。

これだけでは面白くないので，サメゴンが追ってくるようにしました。サメゴンから逃げるだけではなく，⊠のボタンを押すと，サメゴンの動きを5秒とめることができるし，#のボタンを押すと1のボタンにワープできます。

電話番号を押すのに制限時間があって，制限時間の残りは，ボーナスとしてスコアに加算されます。

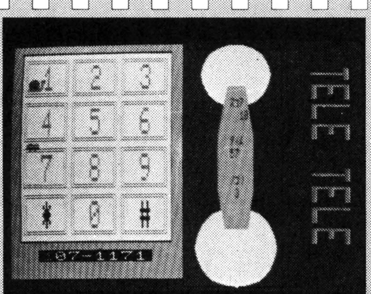
移動はカーソル・キーです。では，がんばってください。

《第1表》変数表

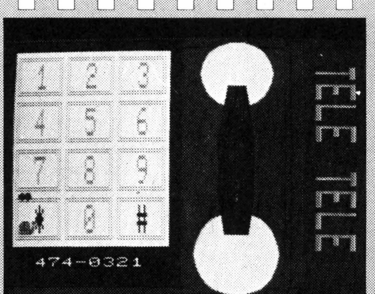
D(59)	でんでん虫のデータ
S(26)	サメゴンのデータ
S$(2，6)	プッシュ・ボタンの配列
T(6)	電話番号が入る
X，Y	でんでん虫の位置
XS，YS	サメゴンの位置
TX	制限時間
TI	残り時間
SC	スコア
N	でんでん虫の残り
Q	何番目の電話番号か？
F，FI	各フラグ

CHECKER FLAG

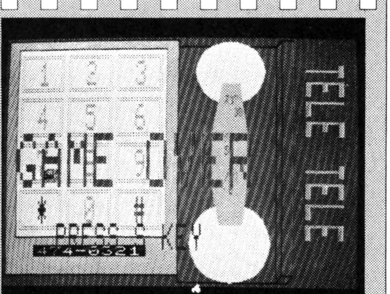
Dr.D：アイデアがすばらしい!! プログラムも見やすくできとるな。
編：見やすいプログラムって？
Dr.D：マルチ・ステートメントはなるべくさけて，REM文をつけるとGOODだな。



《写真1》さあ，スタートです。番号の左すみでないとダメですよ！



《写真2》ここへ来ると，サメゴンの動きが止まります

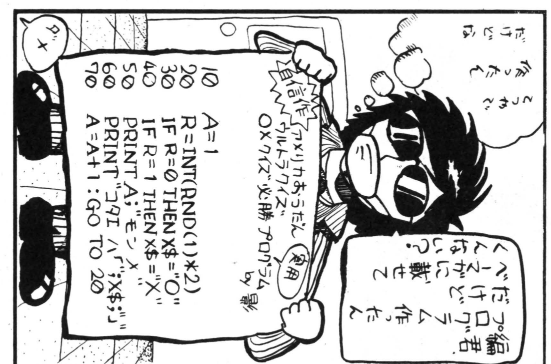


《写真3》ゲーム・オーバー

★**編**：これが被害者の車です。**影**：ひ～っ，外車だ!!…失礼しやしたー。(東京都練馬区・P6命)……【**編**：これが投稿者のハガキです。**影**：とうこういうほどのものじゃないね。年令は？はーがきじゃんか。失礼しやーす。】

TELE TELEのプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■「TELE TELE」              ■
30 '■  programmed by           ■
40 '■              TAROJI      ■
50 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
60 RANDOMIZE TIME:COLOR=(5,5)
70 DEFINT A-Z:DIM D(59),S(26),S$(2,3),T(6):X=37:Y=33:XS=257:YS=141
80 ON INTERVAL GOSUB 520:INTERVAL 1:INTERVAL STOP:TX=60:TI=60:SC=0:N=3:Q=0
90 GOSUB 640
100 '■■■ｼﾞｭﾝﾋﾞ■■■
110 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+9),D,XOR:X=37:Y=33:PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+9),D,XOR:T$=""
120 PUT@A(XS,YS)-(XS+23,YS+5),S,XOR:XS=257:YS=141
130 PUT@A(XS,YS)-(XS+23,YS+5),S,XOR:T$=""
140 FOR I=0 TO 6
150  T$(I)=RIGHT$(STR$(INT(RND(1)*8)),1):T$=T$+T$(I):IF I=2 THEN T$=T$+"-"
160 NEXT:LINE(60,167)-(265,175),PSET,0,BF:SYMBOL(65,168),T$,3,1,7:INTERVAL ON
170 GOTO 300
180 '■■■ｻﾒｺﾞﾝ■■■
190 SX=XS:SY=YS:COLOR=(5,5)
200 IF RND(1)>.5 THEN GOTO 210 ELSE 230
210  IF XS<X THEN XS=XS+10 ELSE IF XS>X THEN XS=XS-10
220  GOTO 240
230  IF YS<Y THEN YS=YS+3 ELSE IF YS>Y THEN YS=YS-3
240 PUT@A(SX,SY)-(SX+23,SY+5),S,XOR:PUT@A(XS,YS)-(XS+23,YS+5),S,XOR
250 RETURN
260 '■■■ｻﾒｺﾞﾝ ﾆ ﾂｶﾏｯﾀｶ ?■■■
270 IF ABS(X-XS)>=20 OR ABS(Y-YS)>=5 THEN RETURN ELSE N=N-1:Z=0:Q=0:TI=TX:F=0
280 PLAY"t150s13m5018g4d+b+bb+b":FORI=0TO5000:NEXT:FI=2:LOCATE 50,12:PRINT N
290 RETURN
300 '■■■ﾃﾞﾝﾃﾞﾝﾑｼ■■■
310 IF F=0 THEN GOSUB 180 ELSE IF TIM=TI+5 THEN F=0:COLOR=(5,5)
320 GOSUB 260:IF N=0 THEN GOTO 600
330 IF FI=1 THEN GOSUB 550:GOTO 100 ELSE IF FI=2 THEN FI=0:GOTO 100
340 P=PEEK(&HFD01):IF P<&H1C OR P>&H20 THEN 310
350 CX=X:CY=Y
360  IF P=&H20 THEN GOSUB 430
370  IF P=&H1C THEN X=X+10:IF X>257 THEN X=257:GOTO 310
380  IF P=&H1D THEN X=X-10:IF X<37 THEN X=37:GOTO 310
390  IF P=&H1E THEN Y=Y-3:IF Y<21 THEN Y=21:GOTO 310
400  IF P=&H1F THEN Y=Y+3:IF Y>141 THEN Y=141:GOTO 310
410 PUT@A(CX,CY)-(CX+31,CY+9),D,XOR:PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+9),D,XOR
420 GOTO 310
430 '■■■ﾎﾞﾀﾝ ｦ ｵｽ■■■
440 IF (X-37) MOD 90<>0 OR (Y-33) MOD 36<>0 THEN RETURN
450 XP=(X-37)/90:YP=(Y-33)/36:S$=S$(XP,YP)
460 IF S$="#" THEN X=37:Y=33 ELSE IF S$="*" THEN F=1:TIM=TI:COLOR=(5,2)
470 IF S$<>T$(Q) THEN RETURN
480 SC=SC+10:LOCATE 49,6:PRINT USING"#####";SC:PLAY"t25518n"+STR$(YP*3+XP+49)
490 IF Q=3 THEN SYMBOL(137,168),"-",3,1,3:Z=24
500 SYMBOL(65+Q*24+Z,168),T$(Q),3,1,3:Q=Q+1:IF Q>6 THEN FI=1
510 RETURN
520 '■■■ﾀｲﾏｰ■■■
530 TI=TI-1:LOCATE 49,9:PRINT TI
540 IF TI=0 THEN 600 ELSE RETURN
550 '■■■ｲﾁﾒﾝ ｸﾘｱ■■■
560 F=0:FI=0:Z=0:Q=0:SC=SC+TI*10:LOCATE 49,6:PRINT USING"#####";SC
570 INTERVAL STOP:FOR I=1 TO 5000:NEXT:PLAY"t150s13m50o3a8a32.a16a4o4d"
580 TX=TX-5:TI=TX:IF TX<40 THEN TX=60
590 RETURN
600 '■■■ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ■■■
610 PLAY"t150s13m50o3a8a32.a32.a4b8a8b8a8a32.a32.a4":INTERVAL OFF
620 SYMBOL(20,80),"GAME OVER",6,6,1:SYMBOL(100,150),"PRESS S KEY",3,3,2
630 IF INKEY$="s" OR INKEY$="S" THEN RUN ELSE 630
640 '■■■ｶﾞﾒﾝ ｼﾞｭﾝﾋﾞ■■■
650 COLOR 7,1:CLS:WIDTH 80,20:CONSOLE 0,20,0,0
660 LINE(5,2)-(320,190),PSET,0,B:LINE(25,10)-(300,160),PSET,0,B:PAINT(6,3),5,0
670 PAINT(26,11),7,0
680 FOR YP=0 TO 3:FOR XP=0 TO 2:S=S+1
690  LINE(XP*90+32,YP*36+16)-(XP*90+112,YP*36+46),PSET,6,B
700  LINE(XP*90+36,YP*36+18)-(XP*90+108,YP*36+44),PSET,6,B
710  READ S$:S$(XP,YP)=S$:IF S$="*" THEN C=2 ELSE IF S$="#" THEN C=1 ELSE C=3
720  SYMBOL(XP*90+62,YP*36+21),S$(XP,YP),3,3,C
730 NEXT:NEXT
740 LINE(320,8)-(490,196),PSET,0,B:PAINT(331,9),4,0
750 CONNECT(490,8)-(500,2)-(500,190)-(490,196),0:PAINT(495,10),4,0
760 LINE(500,2)-(520,190),PSET,0,B:PAINT(501,3),4,0
770 CONNECT(490,196)-(510,196)-(520,190),0:PAINT(510,193),4,0
780 CIRCLE(410,30),60,7:CIRCLE(410,165),70,7
790 CONNECT(395,40)-(425,40)-(440,80)-(440,120)-(430,150)-(390,150),5
800 CONNECT(390,150)-(380,120)-(380,80)-(395,40),5
810 PAINT(410,41),5,5:PAINT(410,35),7,7,5:PAINT(410,160),7,7,5
820 SYMBOL(610,20),"TELE TELE",2,10,6,3
830 FOR I=0 TO 59:READ D!:D(I)=D!+65536!*(D!>32767):NEXT
840 FOR I=0 TO 26:READ D!:S(I)=D!+65536!*(D!>32767):NEXT
850 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+9),D,XOR:PUT@A(XS,YS)-(XS+23,YS+5),S,XOR
860 LOCATE 50,5:COLOR 13:PRINT "ｽｺｱ":LOCATE 53,6:PRINT "0"
870 LOCATE 50,8:PRINT "ﾀｲﾑ":LOCATE 50,11:PRINT "ﾉｺﾘ":LOCATE 50,12:PRINT N
880 RETURN
890 '■■■ﾎﾞﾀﾝ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ■■■
900 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,*,0,#
910 '■■■ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃﾞｰﾀ■■■
920 '----ﾃﾞﾝﾃﾞﾝﾑｼ----
930 DATA &H01ff,&Hc077,&H0fff,&Hf095,&H3fff,&Hf866,&H7fff,&Hf848,&H3fff,&Hf8c8
940 DATA &H3fff,&Hf830,&H3fff,&Hf8c8,&H0fff,&Hf330,&Hcccc,&Hccc0,&Hf333,&H3300
950 DATA &H01ff,&Hc077,&H0e00,&H30b7,&H30fc,&H1866,&H6103,&H1848,&H2231,&H18f8
960 DATA &H2209,&H19f8,&H31f3,&H1bf8,&Hcc02,&H1ff0,&Hffff,&Hfff0,&H1fff,&Hff80
970 DATA &H01ff,&Hc077,&H0e33,&H30b7,&H3cfc,&Hd866,&H7333,&H3848,&H2efd,&H2800
980 DATA &H333b,&H3800,&H3dff,&Hd800,&H0f33,&H3000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000
990 '----ｻﾒｺﾞﾝ----
1000 DATA &H0ff0,&H00ff,&Hfffe,&Hfe00,&H01ff,&Hffff,&H0000,&H0003,&H00c0,&H0003
1010 DATA &Hfc00,&H3ffe,&H01ff,&Hfe3f,&Hffff,&Hffff,&Hff03,&H00c0,&H0aa0,&H00aa
1020 DATA &H8000,&Haa00,&H0080,&H000c,&H0000,&H0003,&H00c0
```



by MC-A

評…私は責任持てません!!（影）

★秘伝アドベンチャーの解きかた。①ゲームをロードする②リセットを押す③暴走させる（えっ，ウソー）。するとなにかの言葉が画面にでてくる。（福岡県粕屋郡・？くん）……【編：へーっ，そんな手もあったのか！】



FP-1000/1100用

WORM & GIRL

高原　保法

ある日，君のガールフレンドのミルちゃんが散歩をしていました。すると，どこからともなくイモ虫がはってきました。

ミルちゃんはイモ虫が大嫌い，必死に逃げようとしています。そこへ偶然通りかかった君は，地下へもぐり，ミルちゃんを助けてあげてください。

★ゲームの説明

4で左，6で右へ移動します。5でミルちゃんの方向を変えます。

あなたは，イモ虫の下へ行き，スペース・キーで地面をもちあげてイモ虫をひっくり返してください。10回ひっくり返すと，イモ虫は死にます。イモ虫のいないところで地面をもちあげると，そこの地面がなくなってしまうので気をつけてください。

当然のことながら，ミルちゃんは穴のあいているところで方向を変えます。

参考記事

ゲームセンターのいろいろなＴＶゲーム

CHECKER FLAG

編：Dr.Dひとことー。

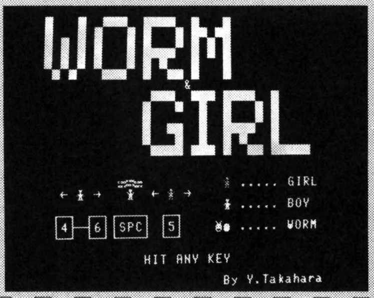
Dr.D：最近のプログラムは，しっかりできていて，ワシの言うことがなくなってきた。

編：そう言わず，なにかー。

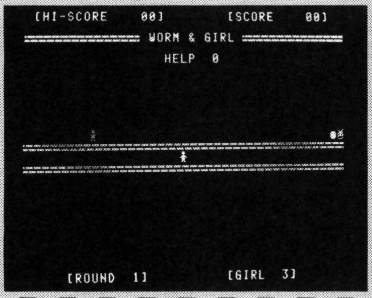
Dr.D：そうじゃな，キャラを８×８で定義しているが，16×16にしてみたらどうかな。そのほうが，ゲームが面白くなるじゃろう。



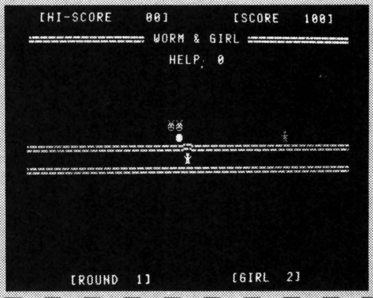
by 佐藤ひろし



《写真１》タイトル画面



《写真２》右と左から女の子とＷＯＲＭが登場



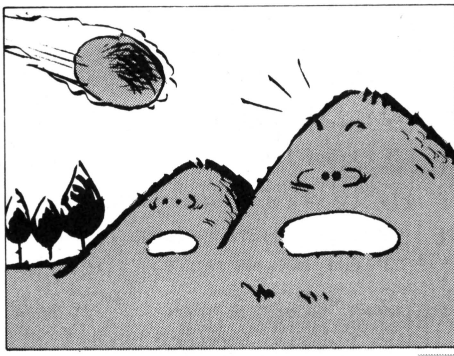
《写真３》エイッ!! こんなふうにＷＯＲＭをやっつけます

★プログラムの応募カードは自作でもいいのですか？（千葉県香取郡・高木　稔14才）……【**編**：はい！**影**：ところで応募カードは何のために使ってるの？**編**：ドッサリと応募があるので整理するためなんです。**影**：わかった？】

WORM & GIRL のプログラム・リスト

```
10 DEFCHR$(224)="0000FBFB00DFDF00"
20 DEFCHR$(225)="00FBFB00DFDF0000"
30 DEFCHR$(237)="42243C7E5A7E423C"
40 DEFCHR$(236)="00003C7E7E7E7E3C"
50 DEFCHR$(254)="3838107CBA38286C"
60 DEFCHR$(253)="3838927C3838286C"
70 DEFCHR$(252)="3838927C387C286C"
80 DEFCHR$(251)="383810FE387C286C"
90 DEFCHR$(232)="0000A4A4BCA4A400"
100 DEFCHR$(233)="0000171013107700"
110 DEFCHR$(234)="0000272927012100"
120 WIDTH40:SCREEN 0:RANDOMIZE:DEFINTA-Y:BEEPOFF:GOSUB1100
130 SC=0:GIRL=3:RO=1:Z0=.8:Z1=.95:DIM D(39),T$(2),TC(9)
140 T$(0)="○●":T$(2)=CHR$(29)+"●○":G0$="":G1$=""
150 DATA 6,5,6,3,6,4,6,7,6,1
160 RESTORE:FORI=0TO9:READTC(I):NEXT
170 X=19:X0=1:XS=1:TX=38:TXS=-1:TC=0:HE=0
180 FORI=0TO39:D(I)=1:NEXT:D(0)=0:D(39)=0
190 '***** CRT *****
200 CLS
210 COLOR 4:PRINTCSR(0,12);STRING$(40,224);CSR(0,14);STRING$(40,224);
220 COLOR 5:PRINTCSR(0,2);STRING$(40,224);
230 COLOR 7:PRINTCSR(14,2);" WORM & GIRL "
240 COLOR 7:LOCATE1,0:PRINTUSING"[HI-SCORE ####0]          [SCORE ####0]";HI;SC
250 LOCATE5,24:PRINTUSING"[ROUND ##]             [GIRL ##]";RO;GIRL;
260 LOCATE17,4:PRINTUSING"HELP ##";HE
270 '***** MAIN LOOP *****
280 A$=INKEY$:XX=X:X00=X0
290 X=X+(A$="4")*2-(A$="6")*2
300 IF A$="5" THEN XS=-XS
310 X0=X0+XS
320 IF D(X0)=0 THEN X0=X00:XS=-XS
330 IF X>39 OR X<0 THEN X=-39*(X<0)
340 IF A$=" " THEN 580
350 S=TXS:IF RND(1)>Z0 THEN IF RND(1)>.5 THENTXS=SGN(X0-TX) ELSE TXS=-TXS
360 TXX=TX-S:TX=TX+TXS
370 IFTX>39OR TX<0 THEN TX=-37*(TX<0)+1:PRINTCSR(39-TX+TXS,11);" ";:TXX=39-TX
380 COLOR 2:PRINTCSR(X00,11);" ";CSR(X0,11);G0$;:SWAPG0$,G1$
390 COLOR 3:PRINTCSR(XX,13);" ";CSR(X,13);"";
400 COLOR TC(TC):PRINTCSR(TXX,11);" ";CSR(TX,11);T$(TXS+1);
410 IF TX=X0 OR TX-TXS=X0 THEN GOTO840
420 IF RND(1)>Z1 THEN GOSUB470
430 GOTO280
440 '***** SCORE PRINT *****
450 LOCATE32,0:COLOR 7:PRINTUSING"####";SC:RETURN
460 '***** HELP! *****
470 BEEP:COLOR7:PRINTCSR(X0-1,10);"♠♥♦";
480 HE=HE+1:IF HE>20 THEN 840
490 IF HE=15 THEN GOSUB530
500 LOCATE22,4:COLOR 7:PRINTUSING"##";HE
510 PRINTCSR(X0-1,10);"   ";:RETURN
520 ' ***** HURRY *****
530 FORI=0TO199:BEEP:NEXT
540 COLOR 7:FORJ=33TO1STEP-2
550 PRINTCSR(J,13);"Hurry";CSR(J+5,13);"  ";:GOSUB800:NEXT
560 BEEPOFF:PRINTCSR(1,13);"       ";:RETURN
570 '***** JUMP *****
580 IF D(X)=1 THEN COLOR 4:PRINTCSR(X,12);"ﾋ";:GOSUB800 ELSE 350
590 COLOR 3:PRINTCSR(X,13);"";
600 IF X=TX AND TX>1 AND TX<38 AND D(X)=1 THEN SC=SC+10:GOSUB450:GOTO640
610 IF X=TX-TXS AND TX>1 AND TX<38 AND D(X)=1 THEN SC=SC+5:GOSUB450:GOTO720
620 PRINTCSR(X,12);" ";:D(X)=0:GOTO350
630 '***** JUMP (FRONT) *****
640 COLOR TC(TC):PRINTCSR(TX,11);" ";CSR(TX,10);"○";:GOSUB800
650 PRINTCSR(TX,10);" ";CSR(TX-TXS,10);"○";:GOSUB800
660 PRINTCSR(TX-TXS,10);" ";CSR(TX-TXS*2,10);"○";:GOSUB800
670 PRINTCSR(TX-TXS*2,10);" ";CSR(TX-TXS*2,11);"○";:GOSUB800
680 PRINTCSR(TX-TXS*2,10);" ";CSR(TX-TXS*2,11);"○";:GOSUB800
690 COLOR 4:PRINTCSR(X,12);"ﾆ";
700 TXS=-TXS:TX=TX+TXS*2:TXX=TX-TXS:GOTO820
710 '***** JUMP (BACK) *****
720 COLOR TC(TC):PRINTCSR(TX-TXS,11);" ";CSR(TX-TXS,10);"●";:GOSUB800
730 PRINTCSR(TX-TXS,10);" ";CSR(TX,10);"●";:GOSUB800
740 PRINTCSR(TX,10);" ";CSR(TX+TXS,10);"●";:GOSUB800
750 PRINTCSR(TX+TXS,10);" ";CSR(TX+TXS,11);"●";:GOSUB800
760 PRINTCSR(TX+TXS,10);" ";CSR(TX+TXS,11);"●";:GOSUB800
770 COLOR 4:PRINTCSR(X,12);"ﾆ";
780 TXS=-TXS:TXX=TX-TXS:GOTO820
790 '***** WAIT LOOP *****
800 BEEP:FORI=0TO99:NEXT:RETURN
810 '***** WORM COLOR *****
820 TC=TC+1:IF TC>9 THEN 920 ELSE 380
830 '***** GIRL DIE *****
840 FORI=0TO199:BEEP:NEXT:FORI=0TO49:BEEPON
850 COLOR 2:PRINTCSR(X0,11);MID$("",I MOD2+1,1);:FORJ=0TO49-I:NEXTJ,I
860 PRINTCSR(X0,11);"×";:BEEPOFF:COLOR 7:FORI=0TO299:NEXT
870 GIRL=GIRL-1:IF GIRL<1 THEN 1040
880 PRINTCSR(0,11);SPC(40);CSR(0,13);SPC(40);CSR(0,10);SPC(40);
890 X=19:X0=1:XS=1:TX=38:TXS=-1:HE=0:CALL&H0703
900 GOTO 250
910 '***** WORM DIE *****
920 IF TXS=1 THEN TX=TX-1
930 FORI=0TO199:BEEP:NEXT:FORI=0TO49STEP2:BEEPON
940 COLOR 1:PRINTCSR(TX,11);"○●";:FORJ=0TO49-I:NEXT:BEEPON
950 PRINTCSR(TX,11);"●○";:FORJ=0TO48-I:NEXTJ,I
960 COLOR 2:PRINTCSR(TX,11);"××";:BEEPOFF:COLOR 7:FORI=0TO99:NEXT
970 COLOR 7:PRINTCSR(TX-1,11);"1000";:SC=SC+100:GOSUB450
980 FORI=0TO499:NEXT
990 '***** ROUNDCLEAR *****
1000 IF RO MOD10=0 THEN GIRL=GIRL+1
1010 RO=RO+1:Z0=Z0-.1:IF Z0<.3 THEN Z0=.3:Z1=Z1-.1:IF Z1<.7 THEN Z1=.7
1020 CLS:CALL&H0703:GOTO170
1030 '***** ENDING *****
1040 FORI=0TO499:BEEP:NEXT
1050 IF SC>HI THEN HI=SC:COLOR 2:LOCATE1,0:PRINTUSING"[HI-SCORE ####0]";HI
1060 COLOR 7:PRINTCSR(15,10);"GAME  OVER"
1070 PRINTCSR(13,12);"HIT RETURN KEY"
1080 WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND:GOTO130
1090 '***** OPENNING *****
1100 COLOR 6:LOCATE0,0
1110 PRINTTAB(3);"■   ■ ■■■ ■■■■ ■   ■"
1120 PRINTTAB(3);"■   ■ ■  ■ ■  ■ ■■ ■■"
1130 PRINTTAB(3);"■ ■ ■ ■  ■ ■  ■ ■ ■ ■"
1140 PRINTTAB(3);"■ ■ ■ ■  ■ ■■■■ ■ ■ ■"
1150 PRINTTAB(3);"■ ■ ■ ■  ■ ■■■  ■   ■"
1160 PRINTTAB(3);" ■ ■  ■■■ ■  ■■ ■   ■"
1170 COLOR 7:PRINTTAB(20);"&":COLOR 6
1180 PRINTTAB(15);" ■■■ ■■■ ■■■■ ■"
1190 PRINTTAB(15);"■     ■  ■  ■ ■"
1200 PRINTTAB(15);"■     ■  ■  ■ ■"
1210 PRINTTAB(15);"■ ■■  ■  ■■■■ ■"
1220 PRINTTAB(15);"■  ■  ■  ■ ■  ■"
1230 PRINTTAB(15);" ■■■ ■■■ ■  ■ ■■■■■"
1240 COLOR 2:PRINTCSR(25,15);"";:COLOR 7:PRINT" ..... GIRL"
1250 COLOR 3:PRINTCSR(25,17);"";:COLOR 7:PRINT" ..... BOY"
1260 COLOR 6:PRINTCSR(24,19);"○●";:COLOR 7:PRINT" ..... WORM"
1270 COLOR 7
1280 PRINTCSR(4,18);"┌─┐ ┌─┐┌────┐ ┌─┐"
1290 PRINTCSR(4,19);"|4├─┤6||SPC| |5|"
1300 PRINTCSR(4,20);"└─┘ └─┘└────┘ └─┘"
1310 LOCATE5,16:COLOR7:CALL&H0753,29:COLOR3:PRINT"  ";:COLOR7:CALL&H0753,28
1320 COLOR 4:PRINTCSR(12,15);"ﾆﾋ":COLOR 3:PRINTCSR(13,16);""
1330 LOCATE16,16:COLOR7:CALL&H0753,29:COLOR2:PRINT"  ";:COLOR7:CALL&H0753,28
1340 COLOR 7:PRINTCSR(25,24);"By Y.Takahara";
1350 PRINTCSR(15,22);"HIT ANY KEY";:BEEP
1360 WHILE INKEY$="":WEND:BEEP:CLS:RETURN
1370 ' Y.Takahara
```

★ものすごーく長いプログラム入力してRUNしたらエラーの連続。よーく考えたらリターン・キーを押さずに入力してた。（東京都立川市・**上野　有11才**）……**【編**：これ実話だそうです。笑っちゃいけないんだけど，クスッ！**】**



RX-78用

METEORITE WARS

エントリーコード RX①

桜沢　誠

上から落ちてくるメテオを，撃ち落としてください。

遊びかた

[P][.][L][:]で上下左右に照準（＋）を動かし，[SPACE]でビームを発射します。

ＴＩＭＥが1000になると，爆撃機が出てきます。点が高いので，見逃さないでください。爆撃機はある所にくると，ミサイルを撃ちます。

ミサイル，メテオが下の都市に当たると，爆発してＤＡＭＡＧＥが１増えます。ＤＡＭＡＧＥが５になると終わりです。

改造のアドバイス

照準がズレてうまく当たらないという人は，750〜757行のＡＢＳのつぎの( )の中の値をいじってください。

メテオの動きが速すぎるという人は，915行の(ＰＯ＋10）のつぎの25を増やしてください。916，917行の場合は，ＧＨを減らすとおそくなります。

CHECKER FLAG

編：バクハツの時の音がいいですね。

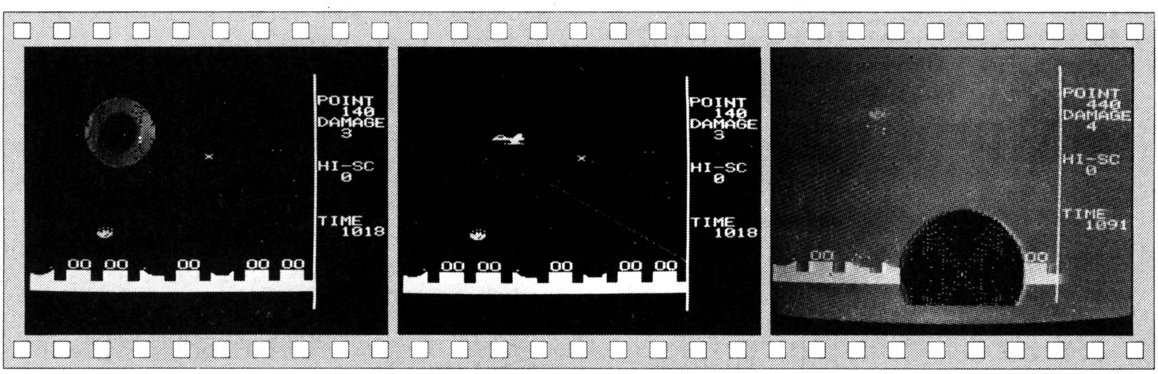
Dr.D：ＳＯＵＮＤをうまく使っておる。じゃが，すこし判定があまいようじゃ。

編：あまいというと？

Dr.D：当ったときの座標を調べるところなどじゃ。また，ゲームとしても少しおかしい所があるようじゃ。

《第１表》変数表

ＰＯ	スコア
ＨＩ	ハイ・スコア
ＤＡ	ダメージ
Ｘ, Ｙ	照準器の座標
ＭＸ, ＭＹ	メテオの 〃
ＰＸ, ＰＹ	爆撃機の 〃
ＤＸ, ＤＹ	ミサイルの〃

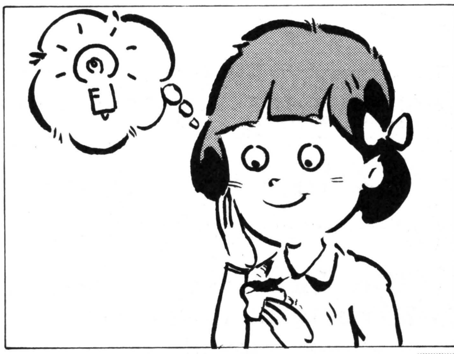


《写真１》照準を合わせて，ズドーン!!　**《写真２》爆撃機が飛来してきます。緊張の一瞬！**　**《写真３》都市が爆撃を受ける。ズドドーン!!**

★僕の友人のK.Eは，ゼビウスに熱中すると左手の中指に，サブマリンに熱中すると人差し指にマメを作ります。(京都市・**引田佳孝12才**)……**【編：**私の中指にはペンダコが。**影：**私の指だって。**編：**スベスベですねー。**】**

```
5 REM *** ショキセッテイ ***
10 SP$=STRING$(CHR$(0),8)
15 CT=0:HI=0
18 M=0:N=0:DX=INT(RND(1)*40)+80:DY=50
20 FOR I=1 TO 8:READ A
30 ME$=ME$+CHR$(A):NEXT:GOTO 50
40 DATA 40,130,40,187,255,223,110,60
50 FORI=1TO16:READB
60 BM$=BM$+CHR$(B):NEXT
70 DATA 0,96,56,112,68,120,254,255,255,255,0,30,0,60,64,255
75 FORI=1TO8:READC:MI$=MI$+CHR$(C):NEXT
80 DATA 0,0,36,24,24,36,0,0
90 GOTO2020
100 REM*** ショキ セッテイ 2 ***
110 X=10:Y=15:CT=0:W=2:PQ=0:DY=50:PX=0:BC=0
120 MX=80:MY=10:M=0:N=0
130 PO=0:DA=0:PRINTCHR$(6):COLOR,0
132 LINE[7]149,0,149,181
150 CURSOR0,18
160 FOR I=0 TO 7:PRINT"OO ";:NEXT
170 CURSOR 0,19
180 FOR I=1 TO 8:PRINT CHR$(30);CHR$(30);" ";
190 NEXT :CURSOR 0,20:PRINT STRING$(CHR$(30),24)
195 CLS1
200 CURSOR24,3:PRINT"POINT"
205 CURSOR25,4:PRINTPO
210 CURSOR24,5:PRINT "DAMAGE"
215 CURSOR25,6:PRINTDA
220 LINE[7]149,0,149,181
230 I=0
235 E=RND(1)*140+1
240 F=RND(1)*135+1
245 SET[3]E,F
255 I=I+1
260 IF I>65 THEN GOTO500
270 GOTO 235
500 REM*** ショウジュンキ ***
503 CURSOR24,9:PRINT"HI-SC"
504 CURSOR25,10:PRINTHI
507 CURSOR24,14:PRINT"TIME"
508 CURSOR25,15:PRINTCT
510 CURSOR X,Y:PRINT" "
520 USR($00D8):GET K$
530 IF (K$="P")*(Y>1) THEN Y=Y-2:GOTO 580
540 IF (K$=".")*(Y<17) THENY=Y+2:GOTO 580
550 IF (K$="L")*(X>1) THENX=X-2:GOTO 580
560 IF (K$=":")*(X<22)THENX=X+2:GOTO580
570 IF K$=" " THEN 700
580 CURSOR X,Y:PRINT"+"
590 GOTO 900
700 REM***ビーム***
710 C=2
720 LINE[C]0,144,X*6+10,Y*8+4
730 LINE[C]148,144,X*6+10,Y*8+4
740 IFC=2THENFORI=0TO30:SOUND2,3:SOUND@15,I*29:NEXT:SOUND:C=0:GOTO720
750 IF(ABS((X*6+10)-MX)<10)*(ABS(Y*8-MY)<10) THEN 800
753 IF BC=0 THEN 760
755 IF(ABS((X*6+10)-PX)<10)*(ABS(Y*8-PY)<10) THENW=2:GOTO1100
756 IF(PX>100)+(PQ=1)THEN760
757 IF(ABS((X*6+10)-DX)<10)*(ABS(Y*8-DY)<10)THEN 2555
760 GOTO 580
800 REM***メテオ ノ ハカイ ***
810 COLOR,7
820 SOUND1,1:SOUND@10:C=2
830 FOR I=1 TO 20
840 CIRCLE[C]MX+4,MY+4,I
850 NEXT I:COLOR,0
860 IF C=2 THEN C=0:SOUND:GOTO 830
862 H=10
863 IFPO>300 THEN H=20
865 IFPO>500 THENH=30
870 PO=PO+H:CURSOR25,4:PRINTPO
871 LINE[7]149,0,149,181
872 CURSOR24,3:PRINT"POINT"
873 CURSOR24,5:PRINT "DAMAGE"
874 CURSOR 24,9:PRINT"HI-SC"
875 CURSOR 24,14:PRINT"TIME"
880 GOTO1300
900 REM*** メテオ ノ イドウ ***
910 POSITIONMX,MY:PATTERN[0]1,SP$
915 GH=INT((PO+10)/25)
916 IF CT>2000 THEN GH=20:GOTO920
917 IF CT>1000THEN GH=10
920 MY=MY+GH
930 MX=MX+INT(RND(1)*16)-8
940 IF (MX<0)+(MX>140) THEN 1300
950 IF MY>148 THEN GOSUB 1200:GOTO 1300
960 POSITION MX,MY:PATTERN[5]1,ME$
970 MUSIC "C-0"
1000 REM*** BOMBER ***
1001 IFPX=0THENPX=140
1002 IFPX<100THENGOTO2500
1003 IFCT<1000THENQ=0:GOTO500
1004 IFQ=1THEN500
1005 BC=1
1007 SOUND1,2:SOUND@10
1008 POSITION PX,PY:PATTERN[0]2,BM$
1011 PX=PX-15:PY=40+INT(RND(1)*20)-4
1012 IFPX<10THENPOSITIONPX,PY:PATTERN[0]2,BM$:SOUND:Q=Q+1:GOTO500
1085 POSITIONPX,PY:PATTERN[6]2,BM$
1090 GOTO500
1100 REM*** BOMBER ノ ハカイ ***
1101 IFQ=1THEN500
1102 SOUND1,2:SOUND@12
1103 FORI=0TO25:CIRCLE[W]PX,PY,I:NEXT
1105 IFW=2THENW=0:SOUND:GOTO1103
1110 PO=PO+300:CURSOR25,4:PRINTPO:Q=Q+1
1115 GOTO500
1200 REM*** トシ ノ バクハツ ***
1205 E=3:SOUND1,1:SOUND@10
1220 FORI=0 TO 15:CIRCLE[E]MX,140,I:NEXTI
1225 IFE=3THENE=0:GOTO1220
1228 SOUND
1230 DA=DA+1:CURSOR25,6:PRINTDA
1240 IF DA<5 THEN RETURN
1250 CO=1:N=1
1255 SOUND1,2:SOUND@10
1260 N=N+1:IF N>51 THEN SOUND:FORI=0TO2000:NEXT:GOTO2000
1270 CO=CO+1:IF CO>6THEN CO=1
1280 CIRCLE[2]100,160,N:COLOR,CO:GOTO 1260
1300 MX=INT(RND(1)*130)+20
1310 MY=10:GOTO 500
2000 PRINT CHR$(6):COLOR,0
2010 CURSOR 6,3:PRINT"Your score";PO:FORI=1 TO1500:NEXT:IFPO>HI THENHI=PO
2020 REM*** Play again ***
2030 PRINT CHR$(6):COLOR,0
2040 CURSOR6,3:PRINT"モウイチド-Y,オワリ-N key"
2050 GET F$
2055 IFF$="N"THENPRINTCHR$(6):CURSOR9,3:PRINT"HI-SCORE":CURSOR8,5:PRINTHI:END
2060 IFF$="Y"THEN100
2065 GOTO2050
2070 PRINTCHR$(6):GOTO100
2500 REM *** MISILE ノ イドウ ***
2505 IFPQ=1THEN1004
2510 POSITIONDX,DY:PATTERN[0]1,MI$
2520 DY=DY+5
2530 DX=DX+INT(RND(1)*16)-8
2540 IFDY>145THEN 2700
2545 POSITIONDX,DY:PATTERN[6]1,MI$
2550 GOTO1003
2555 REM*** MISILE ノ ハカイ ***
2560 SOUND1,2:SOUND@10:H=2
2580 FORI=0TO20:CIRCLE[H]DX,DY,I:NEXT
2590 IFH=2THENH=0:SOUND:GOTO2580
2600 DY=50:PQ=PQ+1:PO=PO+50:CURSOR25,4:PRINTPO
2610 GOTO1003
2700 REM*** トシ ノ バクハツ2 ***
2710 S=2:SOUND1,2:SOUND@10
2720 FORI=0TO15:CIRCLE[S]DX,145,I:NEXT
2730 IFS=2THENS=0:SOUND:GOTO2720
2735 DA=DA+1
2740 IF DA=5 THEN1250:GOTO500
```


★影さん，ネアンデルタールってなんだか知ってる？まあわかるはずがないな。（東京都東久留米市・奥住　茂13才）……【影：ネアンデルタールとは，むかしほら穴に住んで編み物をしてた人種だ。ねえ，編んでるた～る？】



RX-78用

パズル・ゲーム

エントリーコード RX②

きむらく～ん

はじめに

パズルというと，いろいろなものがあるわけですが，ポピュラーなものに，５×５のものがあります。学校に持ってきて休み時間などに遊んだおぼえのある人も多いでしょう。

ＭＳＸなどには，このようなゲームがあるのに，ＲＸ－78にはないので，作ってみました。

遊びかた

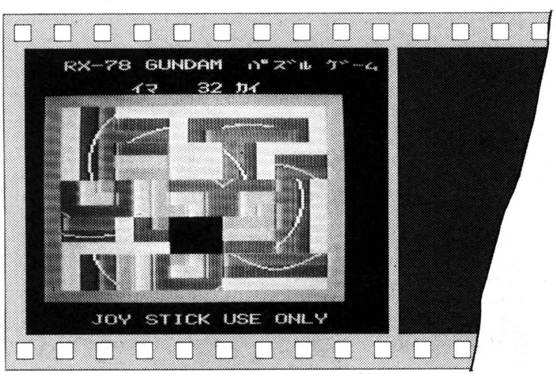
ＲＵＮすると絵を描き始めます。絵を描き終えてから１分30秒ほどたって右下の一部分が消えると，コンピュータが絵をくずします。くずし終わったらジョイスティックを使って絵を直してください。

絵が完成したら，ジョイ・スティックのボタンを押してください。ＲＥＰＬＡＹは，Ｙキーを押してください。

プログラムについて

パターンというコマンドは便利ですが，画面のデータを読むコマンドがないので，400行からのプログラムをつくりました。＄Ｆ１ポートにＶ－ＲＡＭの番号を出力すると＄ＥＥＣ０～＄ＦＦＦＦで，その番号のＶ－ＲＡＭの内容をＰＥＥＫできます。１番は青，２番は赤，３番は緑です。

スピードは，ＡＬＬ　ＢＡＳＩＣながら十分満足できるものになっています。



《写真１》実行画面

おわりに

このプログラムは，ＤＡＴＡ文によりパズルの絵を変えられるようになっています。くわしいことは**第１表**にまとめてあります。

CHECKER FLAG

Dr.D：きむらく～んの話しだと，フリー・エリアがあと３，４Ｋほど残っているということじゃ。

編：それでは，バイクの絵のＤＡＴＡをつくってみましょうかね。

《第１表》プログラムの説明

ＤＡＴＡ　□，△…，□，△…，□，△…

（□：コマンド・ナンバー）

コマンドとフォーマット
0：ＤＡＴＡの終りを示す
1，ＣＯ：ＣＯＬＯＲ（ＣＯの１ケタ目）
2，Ｘ，Ｙ：ＳＥＴ　Ｘ，Ｙを実行する
3，Ｘ，Ｙ，Ｘ１，Ｙ１：ＬＩＮＥ　Ｘ，Ｙ，Ｘ１　Ｙ１を実行する
4，Ｘ，Ｙ，Ｘ１，Ｙ１：ＢＯＸ　Ｘ，Ｙ，Ｘ１，Ｙ１を実行する
5，Ｘ，Ｙ，Ｒ，Ｎ，Ｓ，Ｅ，Ｏ：ＣＩＲＣＬＥ　Ｘ，Ｙ，Ｒ，Ｎ，Ｓ，Ｅを実行する（Ｏが０のときで，それ以外は，，０が付加される）
6，Ｘ，Ｙ，Ｎ，Ｏ，…：ＰＡＩＮＴ　Ｘ，Ｙ，Ｏ，…（Ｎの数だけ）を実行する（Ｎが０のときは，Ｘ，Ｙだけである）
7，Ｃ：ＣＬＳ　Ｃを実行する
8，Ｃ：ＣＯＬＯＲ，Ｃを実行する

```
  1 REM*****************************
  2 REM*                           *
  3 REM*      RX-78  GUNDAM        *
  4 REM*                           *
  5 REM*        3/16 1984          *
  6 REM*                           *
  7 REM*         by キムラ クーン      *
  8 REM*                           *
  9 REM*****************************
 10 A=24:B=62083:GOTO 600
 19 REM-----------MAIN------------

 20 CX=4:CY=4
 30 POSITION 120,136
 40 PATTERN[0]3,CL$
 50 CURSOR 3,1:PRINT"RX-78 GUN
DAM  パズル ゲーム"
 60 CURSOR 8,3:PRINT"イマ        カ
イ"
 70 CURSOR 5,22:PRINT"JOY STIC
K USE ONLY";
 99 REM-----------クズス---------

 100 FOR I=0 TO 200
 110 R=INT(RND(1)*4):X=CX+(R=0
)-(R=1):Y=CY+(R=2)-(R=3)
 120 IF(X>4)+(X<0)+(Y>4)+(Y<0)
THEN 110
 130 GOSUB 340:NEXT
 199 REM---------アクセル--------

 200 N=0
 210 JOYS1 S:IF(S=0)+(S=9)THEN
260
 220 IF S=INT(S/2)*2 THEN 210
 230 X=CX+(S=1)-(S=5):Y=CY+(S=
7)-(S=3)
 240 IF(X>4)+(X<0)+(Y>4)+(Y<0)
THEN 210
 250 GOSUB 340:N=N+1:CURSOR 10
,3:PRINT USING"#####";N:GOTO 2
10
 259 REM---------ハンテイ-----------

 260 S=0:E=0:FOR X=0 TO 4:FOR
Y=0 TO 4
 270 S=S+ABS(NO(X,Y)-E):E=E+1:
NEXT:NEXT:S=S-ABS(NO(4,4)-A)
 280 IF(S<>0)+(CX<>4)+(CY<>4)T
HEN 210
 290 FOR J=0 TO 2:CO=J*2-(J=0)

 300 POSITION 120,136:PATTERN[
CO,W1]3,PD$(J,24):NEXT
 310 CURSOR 8,3:PRINT"TRY AGAI
N ?"
 320 GET P$:IF P$="Y" THEN 20
 330 IF P$="N" THEN END
 335 GOTO 320
 338 END
 339 REM------PATTERN SUB------

 340 POSITION X*A+A,Y*A+40
 350 PATTERN[0]3,CL$
 360 FOR J=0 TO 2:CO=J*2-(J=0)

 370 POSITION CX*A+A,CY*A+40
 380 PATTERN[CO,W1]3,PD$(J,NO(
X,Y)):NEXT
 390 NO(CX,CY)=NO(X,Y):CX=X:CY
=Y:RETURN
 399 REM-------READ VRAM-------

 400 DIM PD$(2,A),NO(4,4):N=0
 410 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 4

 420 NO(X,Y)=N:N=N+1:NEXT:NEXT

 430 FOR I=0 TO 2:OUT@241,I+1
 440 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 4

 450 P$="":FOR J=0 TO 23
 460 FOR K=0 TO 2
 470 P$=P$+CHR$(PEEK(B+K+J*A+Y
*A*A+X*3)):NEXT:NEXT
 480 PD$(I,NO(X,Y))=P$
 490 NEXT:NEXT:NEXT:CL$=""
 500 FOR I=0 TO 71
 510 CL$=CL$+CHR$(0):NEXT
 520 GOTO 20
 599 REM-------WRITE VRAM------

 600 DIM C(7)
 610 READ Q:IF Q=0 THEN 400
 620 IF(Q<1)+(Q>8)THEN PRINT"D
ATA ERROR !":END
 630 ON Q GOTO 650,660,690,720
,750,810,890,900
 640 END
```

```
 649 REM----------COLOR----------

 650 READ S:W=INT(S/10):CO=S-W
*10:COLOR CO:GOTO 610
 659 REM----------SET------------

 660 READ X,Y
 670 IF W=0 THEN SET X,Y:GOTO
610
 680 SET[CO,W1]X,Y:GOTO 610
 689 REM----------LINE-----------

 690 READ X,Y,X1,Y1
 700 IF W=0 THEN LINE X,Y,X1,Y
1:GOTO 610
 710 LINE[CO,W1]X,Y,X1,Y1:GOTO
610
 719 REM----------BOX------------

 720 READ X,Y,X1,Y1
 730 IF W=0 THEN BOX X,Y,X1,Y1
:GOTO 610
 740 BOX[CO,W1]X,Y,X1,Y1:GOTO
610
 749 REM----------CIRCLE---------

 750 READ X,Y,R,N,S,E,O
 760 IF W=0 THEN 790
 770 IF O=0 THEN CIRCLE[CO,W1]
X,Y,R,N,S,E:GOTO 610
 780 CIRCLE[CO,W1]X,Y,R,N,S,E,
O:GOTO 610
 790 IF O=0 THEN CIRCLE X,Y,R,
N,S,E:GOTO 610
 800 CIRCLE X,Y,R,N,S,E,O:GOTO
610
 809 REM----------PAINT----------

 810 READ X,Y,N
 820 IF N=0 THEN PAINT X,Y:GOT
O 610
 830 IF N>8 THEN PRINT"DATA ER
ROR !":END
 840 FOR I=0 TO N-1:READ C(I)
 850 NEXT:FOR I=N-1 TO 7
 860 C(I)=C(N-1):NEXT
 870 PAINT X,Y,C(0),C(1),C(2),
C(3),C(4),C(5),C(6),C(7)
 880 GOTO 610
 889 REM----------CLS------------

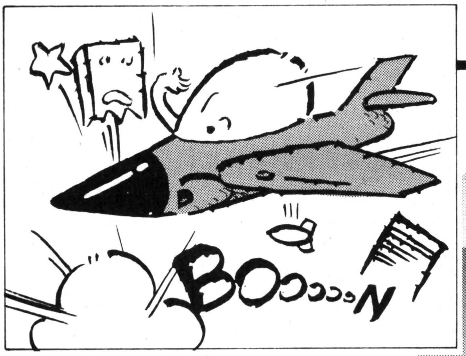
 890 READ S:CLS S:GOTO 610
 899 REM----------BCOLOR---------

 900 READ S:COLOR,S:GOTO 610
 1000 DATA 7,7,8,0
 1010 DATA 1,5,4,16,32,151,167
,6,17,33,0,1,7,4,24,40,143,159
,6,25,41,0
 1020 DATA 1,1,4,32,48,135,151
,6,33,49,0,1,2,4,40,56,127,143
,6,41,57,0
 1030 DATA 1,4,4,48,64,119,135
,6,49,65,0,1,3,4,56,72,111,127
,6,57,73,0
 1040 DATA 1,5,4,64,80,103,119
,6,65,81,0,1,6,4,72,88,95,111,
6,73,89,0
 1050 DATA 5,84,100,48,1,0,6.2
8,0
 1100 DATA 0
```



by 堀　健一

★仲間でMＺ－2000ユーザーズクラブを作った。僕の位は少将だぞー!!(千葉市・MＺ－2000ユーザーズクラブのK．T)……【編：軍隊形式でいくと，編集長が大将で影さんが大尉くらいかな？そして私が２等兵??】



JR-100用

SCRAMBLE DELAY

エントリーコード J1①

木村 浩二

遊びかた

ミサイルをよけながら，敵の軍事施設を爆破してください。ミサイルにぶつかったり，メーターが右端に行くまでに格納庫を爆破できないと，ゲーム・オーバーです。

格納庫を破壊すると，500点プラスで，つぎのゲームに行きます。

CHECKER FLAG

影：オオッ，オオーッ!!

編：はい，鏡！

影：あんがと！　オオッ，スゴイ顔！　なんのこっちゃ！

Dr.D：画面構成にこった作品だな。スクロールで，つぎつぎと場面が変っていく。ここがこのゲームのダイナミックさだ。速さは，この際無視だ。

キー操作

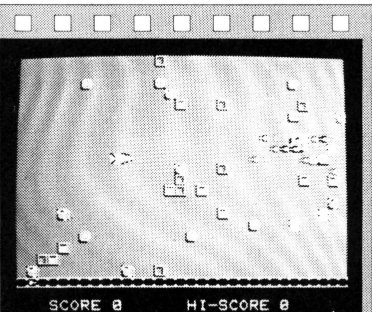
[L]で上，[,]で下，[2]で爆弾投下です。1面クリアするごとに，飛行機の位置が右に移動するのでむずかしくなります。眼下には雲が流れているので，目標が確認しにくくなっています。

《第1表》変数表

A(L)	スクロールさせる範囲
K	PICK
Y	飛行機の位置
D	飛行機&ダメージのキャラクタ・コード
F	飛行機&ダメージのキャラクタ・コード
Z	格納庫表示
P	〃　タイム
B	BOMBカウント
R	BOMBが何にあたったか
M	何面めか
X	メーターの移動
V	メーターの移動
Y1	BOMBの落ちた位置
S	スコア
S1	スコア
H	ミサイル表示アドレス



《写真1》タイトルがカッコイイでしょ！



《写真2》横スクロールの画面。どれがどれだかー



《写真3》む，むずかしいよ～!!

★だいじにとっておいた草もちを今日食べようと戸だなをあけたら，なんとあの意地きたない影がたかっていた。（東京都足立区・**細井貞治12才**）……【**影**：これをそのまま受けとると私はハエかゴキブリか？**一同**：ハイ！】

SCRAMBLE DELAY のプログラム・リスト

```
100 REM■ SCRAMBLE DELAY ■
110 OPTIONCMODE1:GOSUB 730:CLS
120 GOSUB 630
130 DIMA(3):A(1)=$2FFF:A(2)=$327F:A(3)=$34FF
140 CLS:L=1:M=1:S=0
150 R=0:B=170:Y=$38A6+M*3:D=$87:F=$88:X=0:V=$C37F:P=30
160 FORI=1TO32:A=USR($3F00,A(1)):NEXT
170 FORI=1TO30:POKERND($280)+$3000,RND(5)+$80:NEXT
180 GOSUB520
190 REM■ CHARA POKE ■
200 E=RND($28)*$20+$301F
210 POKEE,(E<$329F)*(RND(5)+$80)+(E>$327F)*$8D
220 H=RND(5)*$20+(Y-$2A7-M*3)
230 IF(H<$351F)+(H>$377F)THEN250
240 POKEH,$89
250 P=P+1:GOTO(P<30)*30+260
260 P=0
270 Z=RND($13)*$20+$301D:POKEZ,$97:POKEZ+1,$98:POKEZ+$20,$9C
280 POKEZ+$21,$9D
290 A=USR($3F00,A(L))
300 L=L+(L<3)*1-(L=3)*2
310 REM■ KEY SCAN ■
320 PICKK
330 Y=Y-(K=$4C)*$20+(K=$2C)*$20
340 Y=Y+(Y<$3780)*$20-(Y>$39FF)*$20
350 IF($89=PEEK(Y))+($89=PEEK(Y+1))+(V=$C39E)THEND=$85:F=$86
360 POKEY,D:POKEY+1,F
370 A=USR($3F64)
380 IFD=$85THENGOSUB550:GOTO590
390 IFB<>170THENB=B+2:POKE1,B:BEEP1:GOTO420
400 Y1=Y-(RND(7)+$780):B=B-(K=$5A)
410 IFR>$96THENM=M+1:LOCATE15,11:PRINT"NEXT GAME":GOTO150
420 X=X+1:IFX=5THENV=V+1:POKEV,$8C:POKEV+1,$8B:X=0
430 IFB>190THENBEEP0:GOSUB460
440 GOTO200
450 REM■ BOMB SIYORI ■
460 B=170:R=PEEK(Y1)
470 S=S+((R>$7F)*(R<$85))*100+(R>$96)*500
480 POKEY1,$8A
490 LOCATE22,9:PRINTS
500 RET
510 REM■ METER ■
520 FORI=$C380TO$C39F:POKEI,$8C:NEXTI
530 LOCATE23,30:PRINTM;
540 REM■ SCORE ■
550 S1=(S1>S)*S1+(S1<=S)*S
560 LOCATE22,3:PRINT"SCORE ";S;TAB(16);"HI-SCORE ";S1
570 RET
580 REM■ END SUB ■
590 POKE1,170:BEEP
600 LOCATE12,10:PRINT"GAME OVER"
610 GOSUB 680:GOTO140
620 REM■ SETSUMEI ■
630 LOCATE15,20:PRINT"[L] ↑"
640 LOCATE16,5:PRINT"[Z] BOMB";SPC(7);"[,] ↓"
650 LOCATE6,5:PRINTFLD(1);' !"#$';FLD(0);" 100 POINT"
660 LOCATE8,5:PRINTFLD(1);"78"
670 LOCATE9,5:PRINTFLD(1);"<=";FLD(0);" 500 POINT-NEXT GAME"
680 LOCATE2,8:PRINTFLD(1);"/0123456.9:;>?"
690 LOCATE19,8:PRINT"START [S] KEY"
700 PICKK:IFK=$53THENRET
710 GOTO 700
720 REM■ DATA KAKIKOMI ■
730 T=$3F00:Q=$3F87:GOSUB 750
740 T=$C000:Q=$C0FF:GOSUB 750:RET
750 FORI= TTO Q:READJ$:J$="$"+J$
760 POKEI,VAL(J$):NEXTI:RET
770 REM■ MASINGO DATA ■
780 DATAFF,3F,FE,CE,30,00,4F,6F,00,08,4C,81,20,26,FA,8C,37,A0
790 DATA27,02,20,F0,FE,3F,FE,08,A6,01,A7,00,8C,37,7F,26,F6,CE
800 DATA37,80,86,4C,A7,00,08,8C,3A,00,26,F8,CE,30,00,BD,3F,3F
810 DATACE,32,80,BD,3F,3F,CE,35,00,FF,3F,F9,CE,37,80,FF,3F,F7
820 DATAFE,3F,F9,A6,00,08,FF,3F,F9,FE,3F,F7,81,00,27,02,A7,00
830 DATA08,FF,3F,F7,8C,3A,00,26,E5,39,CE,37,80,FF,3F,F5,CE,C1
840 DATA00,FF,3F,F3,FE,3F,F5,A6,00,08,FF,3F,F5,FE,3F,F3,A7,00
850 DATA08,FF,3F,F3,8C,C3,80,26,E9,39
860 REM■ CHARACTER DATA ■
870 DATA7F,41,7D,7D,7D,7D,7F,00,7F,41,55,69,55,69,7F,00
880 DATA7E,C7,FF,7D,5D,6D,3F,06,BE,6B,5D,7F,5D,6B,3E,01
890 DATABE,77,7F,55,7F,77,3E,00,7E,E7,98,31,B2,DB,E3,79
900 DATA3C,1E,CC,ED,6B,0B,37,9F,3E,9F,CF,FF,FF,CF,9F,3E
910 DATA0A,C1,FC,EF,EF,FC,C2,15,AA,55,A0,07,FE,07,A0,55
920 DATA87,88,90,5C,3A,09,11,E1,FF,81,30,3E,30,81,FF,00
930 DATAFF,81,00,00,00,81,FF,00,7E,FF,FF,7E,7E,FF,FF,7E
940 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,78,D8,80,F8,1E,07,63,7F
950 DATA7C,CC,C0,C0,60,60,33,3F,F8,CC,6C,7C,66,33,33,33
960 DATAE0,F8,CC,C6,7E,63,63,63,C4,EE,BA,92,C3,63,63,63
970 DATAF8,C4,C4,F8,7E,63,63,7E,C0,C0,C0,C0,60,60,60,7E
980 DATAFC,C0,C0,F8,C0,C0,C0,FC,AB,57,AF,56,98,15,9A,15
990 DATAFA,FD,EE,E7,F3,FF,FF,7F,7C,66,63,63,C3,C6,CC,F8
1000 DATA7E,60,60,7C,C0,C0,C0,FE,30,30,60,60,60,C0,C0,FE
1010 DATA1A,11,8C,05,83,40,A0,54,A7,4F,AE,55,FA,05,0A,55
1020 DATA0C,1C,36,66,7E,C6,C6,C6,33,33,36,1C,38,60,C0,C0
```

★ここにごはつぶはっとますので〃〃これ奈良名産のアップルです。(奈良県磯城郡・**瀬羅明智13才**)……**【影：**クンクン，たしかにここにはってあったようだが，途中ではがれてしまったようだ。もう１度送っとくれ！**】**



JR-100用

宝だからタカラ

THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード J1②

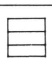
田島　典幸

ここは，壁に囲まれた宝島である。そこには，番人が6人宝を見張っている。しかも，宝は門の中にかくされている。その門は，暗号を言わないと開かないのである。うまく番人からのがれ，暗号を解読し，門を開けて宝をとって行くのである。

暗号はA～Zの文字で，ゲームの始めに見ることができます。また，暗号解読をとっても見ることができます。

暗号をまちがえたり，番人に見つかったり，1面をクリアすると，人はワープしてしまいます。

《第1表》キャラクタの説明

表示	VRAM	名　称	SCORE	POWER	そ　の　他
	$80 $81	人(MAN)			I，J，K，Lで直進。止める時は他のキーを押す
	$82	暗号解読	±0	－5－（門を開けた数×3）	タカラの門の所に暗号（A～Zの文字）が一定時間だけでてきます
	$83	パワー・アップ	－5～＋15	＋20	パワー・アップで～す
宝	$84	タカラ	＋50	＋7	宝を全部（10コ）とると1面クリアです
	$85	タカラの門	OPEN＋（0～20）	CLOSE －2 OPEN ＋5	A～Zの暗号を押してください 一致するとOPENして宝がどこかにでてきます
	$86	ゴミ	－5	－5	ゴミをとっても，人はそのまま直進します
	$87	番人	－10	－20	MANの数が1ずつへります。3人やられるとGAME OVERです。33%の率で人を追跡します
	$4C	壁	±0	±0	人，番人は通れません



《写真1》登場キャラクタがいっぱいですね



《写真2》ゲーム中の画面

♥今親せきのおねえちゃんにベーシックを教えてもらっています。5年生になったらパソコンを買うつもりで貯金してまーす。(兵庫県川西市・**西岡みみ子9才**)……**【影：ギョワ〜ン‼なんと9才の女の子‼♡♡♡ガンバレ‼】**

宝だからタカラのプログラム・リスト

```
10 DIM B(10),C(10),F(6),Q(6),R(6):CLS:GOSUB1500:GOSUB1150:S1=0
20 FORI=25TO31:FORJ=0TO19:LOCATEJ,I:PRINTFLD(1);"(":NEXT:NEXT
30 S=0:P=100:M=3:H=1
40 T=0:L=10:FORI=0TO19:FORJ=0TO24:LOCATEI,J:PRINT"※":NEXT:NEXT
50 FORI=1TO23:FORJ=1TO18:LOCATEJ,I:PRINT" ":NEXT:NEXT
55 FORI=1TO10:LOCATERND(18)+1,RND(23)+1:PRINT"※":NEXT
60 FORI=1TO15+H*5:LOCATERND(18)+1,RND(23)+1:PRINTFLD(1);"&":NEXT
70 FORI=1TO3:LOCATERND(18)+1,RND(23)+1:PRINTFLD(1);"#":NEXT
80 FORI=1TO4:LOCATERND(18)+1,RND(23)+1:PRINTFLD(1);'"':NEXT:FORI=1TO10
90 B=RND(19*32)+$C100:IFPEEK(B)<>0THENGOTO90
100 B(I)=B:C(I)=RND($3B-$21)+$21:POKEB,$85:NEXT:GOSUB500:GOSUB500
110 LOCATE1,26:PRINT"HI":LOCATE6,26:PRINT"SCORE":LOCATE11,26
120 PRINT"POWER":LOCATE16,26:PRINT"MAN":LOCATE18,28:PRINT"MEN"
130 LOCATE3,27:PRINTS1:LOCATE18,26:PRINTH:GOSUB920:GOSUB800:X1=X
140 Y=$80:K=1:FORI=1TO6
150 F(I)=RND(19*32)+$C100
160 IFPEEK(F(I))<>0THENGOTO150
170 Q(I)=F(I)
180 R(I)=0
190 NEXT
200 REM  MAIN  PRO
210 O=0:PICKA:IFA=0THEN215
213 T=A
215 X=X-(T=73)*32:X=X-(T=74):X=X+(T=75):X=X+(T=77)*32
220 POKEX1,0:IFPEEK(X)<>0THENGOSUB300:GOTO400
230 POKEX,Y:X1=X:IFY=$80THENY=$81:GOTO245
240 Y=$80
245 IFRND(3)=0THENGOSUB1000:GOTO260
250 G=RND(4):F(K)=F(K)-(G=0)*32:F(K)=F(K)-(G=1):F(K)=F(K)+(G=2)
255 F(K)=F(K)+(G=3)*32
260 N=PEEK(F(K)):POKEQ(K),R(K):IFN=$4CTHENF(K)=Q(K)
262 IF(N=$87)+(N=$80)+(N=$81)THENR(K)=0:GOTO270
265 R(K)=PEEK(F(K))
270 POKEF(K),$87:Q(K)=F(K)
275 IFX=F(K)THENM=M-1:P=P-20:S=S-5:GOSUB800:GOSUB390:O=1:R(K)=0:GOTO400
278 K=K+1
280 IFK=7THENK=1:P=P-1:GOSUB900:IFP<1THENGOTO1050
290 GOTO200
300 REM  HANTEI
310 W=PEEK(X)
320 IFW=$4CTHENX=X1:GOSUB900:RETURN
330 IFW=$82THENGOSUB500:P=P-5
340 IFW=$83THENP=P+20:S=S+RND(21)-5:POKE1,200
350 IFW=$84THENS=S+50:P=P+7:POKE1,150:L=L-1
360 IFW=$85THENGOSUB600
370 IFW=$86THENP=P-5:S=S-5:POKE1,255:GOTO390
380 IFW=$87THENM=M-1:P=P-20:S=S-10:GOSUB800
385 T=0
390 BEEP1:GOSUB900:BEEP0:RET
400 IF(P<1)+(M=0)THENGOTO1050
410 IFL=0THENGOTO850
420 IFO=1THEN278
430 GOTO230
500 REM  ANGOU
510 FORI=1TO10:POKEB(I),C(I):NEXT:POKE1,100
520 FORI=1TO120:BEEP1:NEXT:BEEP0
530 FORI=1TO10:IFC(I)=0THENP=P-3:GOTO550
540 POKEB(I),$85
550 NEXT
560 RET
600 REM  MON
610 FORI=1TO10:POKE1,I*25:BEEP1:IFX=B(I)THENGOTO630
620 NEXT
630 POKE1,50:BEEP1
640 LOCATE21,1:PRINT"TAKARANO MONMADE TUKIMASITA"
650 FORJ=1TO400:NEXT:BEEP0:PRINT"  ANGOUWA NANDESUKA ? ...."
660 PICKD:IFD=0THENGOTO660
670 LOCATE22,22:PRINTCHR$(D);
680 IFC(I)=PEEK($C3D6)THENGOTO710
690 LOCATE22,1:PRINT"MON WA AKIMASEN        ";:P=P-2:GOSUB800
700 LOCATE21,1:PRINTSPC(60):RET
710 REM  TAKARA
720 LOCATE22,0:PRINT"MON GA AKIMASITA  TAKARAGADEMASU";:POKEB(I),0
730 C(I)=0:FORI=20TO275:POKE1,I:BEEP1:POKE1,100-I:BEEP1
740 NEXT:BEEP0:S=S+RND(21):P=P+5
750 REM
760 LOCATE21,1:PRINTSPC(64);
770 E=RND(19*32)+$C100
780 IFPEEK(E)<>0THENGOTO770
790 POKEE,$84:RET
800 REM X X X X
810 X=RND(19*32)+$C100:IFPEEK(X)<>0THENGOTO810
820 FORI=50TO255:POKE1,I:BEEP1:NEXT:T=0:BEEP0
830 RETURN
850 REM 1 MEN CL
860 H=H+1:FORI=100TO200STEP3
870 POKE1,I:BEEP1:POKE1,I+55:BEEP1:POKE1,90-I:BEEP1:NEXT:BEEP0
880 GOTO40
900 LOCATE8,25:PRINTFLD(1);"((((((("
910 LOCATE13,25:PRINTFLD(1);"((((((("
920 LOCATE8,27:PRINTS
930 LOCATE13,29:PRINTP
940 LOCATE16,30:PRINTM
950 RET
1000 F(K)=F(K)-(X/32<F(K)/32)*32
1010 F(K)=F(K)+(X/32>F(K)/32)*32
1020 F(K)=F(K)-(MOD(X,32)<MOD(F(K),32))
1030 F(K)=F(K)+(MOD(X,32)>MOD(F(K),32))
1040 RETURN
1050 REM GAME END
1060 FORI=3TO255STEP2:FORJ=1TO255STEPI:POKE1,J:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
1070 FORI=1TO18:LOCATEI,1:PRINTSPC(23):NEXT
1080 LOCATE6,7:PRINT"GAME OVER":IFS>S1THENS1=S
1090 GOSUB900
1100 LOCATE13,5:PRINT"PLAY AGAIN [Y/N]"
1110 PICKI:IFI=78THENCLS:OPTIONCMODE0:END
1120 IFI=89THENGOTO20
1130 LOCATE13,17:PRINT" / ":GOTO1100
1150 REM PRINT
1160 FORI=0TO22STEP2:FORJ=0TO31STEP2:LOCATEI,J:PRINTFLD(1);"$";
1170 NEXT:NEXT:FORI=2TO21:LOCATEI,4:PRINTSPC(22):NEXT
1260 J=3:FORI=33TO39:LOCATEJ,6:PRINTFLD(1);CHR$(I);FLD(0);" ... "
1270 J=J+2:NEXT
1280 LOCATE3,11:PRINT"MAN"
1290 LOCATE5,11:PRINT"ANGOUKAIDOKU"
1300 LOCATE7,11:PRINT"POWER UP"
1310 LOCATE9,11:PRINT"TAKARA"
1320 LOCATE11,11:PRINT"TAKARA NO MON"
1330 LOCATE13,11:PRINT"GOMI"
1340 LOCATE15,11:PRINT"BAN NIN"
1350 LOCATE17,6:PRINT"※ ...KABE"
1360 LOCATE20,6:PRINT"GAME START [S] KEY"
1370 PICKI:IFI=83THENCLS:RETURN
1380 LOCATE20,18:PRINT" ":GOTO1360
1500 REM READ DATA
1510 OPTIONCMODE1
1520 FORI=$C000TO$C047:READJ$:J$="$"+J$:POKEI,VAL(J$):NEXT:RET
1530 DATA38,38,10,7C,10,28,44,44,38,38,54,38,10,28,24,42
1540 DATAFF,81,FF,81,FF,81,FF,00,18,10,7E,FF,FF,FF,7E,3C
1550 DATA10,FE,82,7C,10,7C,14,FE,FE,92,92,BA,92,92,92,FE
1560 DATA00,32,3C,7C,2E,38,44,00,3A,3A,12,7E,12,2A,2A,46
1570 DATA0,0,0,8,0,0,0,0
```

《第２表》プログラムの説明

行	内容	
10 ～ 190	初期設定	
200 ～ 240	人の処理	主プログラム
245 ～ 290	番人の処理	主プログラム
300 ～ 430	ＩＦ文サブ・ルーチン	
500 ～ 560	暗号解読サブ・ルーチン	
600 ～ 790	宝の門の処理サブ・ルーチン	
800 ～ 830	人の位置の初期サブ・ルーチン	
850 ～ 880	１面クリアのサブ・ルーチン	
900 ～ 950	SCORE PRINTサブ・ルーチン	
1000 ～1040	番人が人を追跡するサブ・ルーチン	
1050 ～1130	GAME OVER	
1150 ～1380	START GAME PRINTサブ・ルーチン	
1500 ～1570	READ DATAサブ・ルーチン	

CHECKER FLAG

編：おもしろそうなゲームですね。

Dr.D：330行から380行は，ＯＮ　ＧＯＴＯを使ってＩＦ文を少なくしよう。これで，スピードを上げることができるのさ。

編：キャラクタも，あれこれとたくさん登場してきますね。

Dr.D：ストーリー性もしっかりしとるな。

★電波新聞社とかけて桃太郎ととく。その心はどちらも日本一。（兵庫県津名郡・**山中竜二15才**）……【**編**：じょう談でもうれしいんですね。**影**：じょう談⁇キミはほんとにじょう談だと思っとるのか‼なんちゃって！】



JR-200用

MULTI 1

エントリーコード J2①

塩見　伸二

久しぶりにGAMEを作りました。今年からは「ムルチ」が活躍しそうです。

ストーリー

水星からとつじょ『水星怪獣ムルチ』がやってきました。ところが，急にバランスをくずして落下しました。

運よくビルの上に落ちましたが，そのとき以来，飛ぶのがこわくなってそこに巣を作りました。

ところがムルチは『イザンバルーアイエジ』(もうこんな生活いやだ）と言って，おそるおそるビルから降りることにしました。

内　容

あなたはムルチを動かして，下からせり上ってくるカベをよけてください。

もし，あやまってカベの上にのると(**影**：ゴクリ！)，1段上にあがります(**影**：ずこっ!!)。1番上までいくとミスとなり，3回ミスするとGAME　OVERとなります。1面クリアすると，1ぴきボーナスです。

キーの操作

[1]で左へ，[0]で右へ，それぞれ移動します。

CHECKER FLAG

Dr.D：ただのスクロール・ゲームじゃが，ムルチというのが，かわいいな。

編：Dr.Dにも，かわいいという感覚があったんですね。

編集長：JRのリストは，なぜグラフィックのところがちぢまってしまうんでしょう？

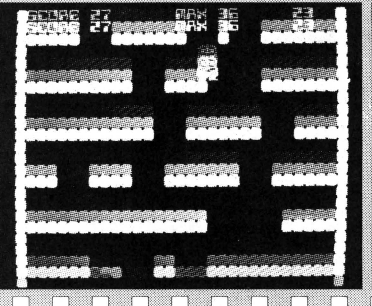
Dr.D：それはワシも疑問に思ってたところだ。

《第1表》変数表

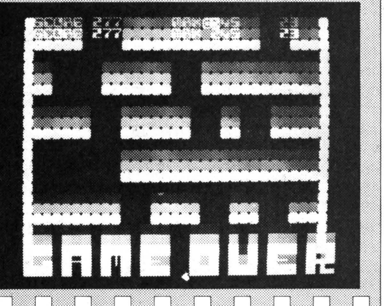
X	ムルチX座標	S	スコア
Y	〃　Y座標	H	ハイ・スコア
VX	ムルチの方向	I	ビルの階
VY	ムルチの方向		



《写真1》タイトルとキーの説明



《写真2》スピードが命のゲーム。むずかしいネ！



《写真3》ゲーム・オーバー

★**編**：でばぐコーナーをなくしてもいいかな？**読者**：あたりまえだ!!このときばかりはまじめな読者。(北海道札幌市・**清水繁男15才**)……【**編**：まいどまいどまあいいどって，なぐさめてくれるはずはないのでゴメン!!】

おわりに

このプログラムはフィクションであり，登場する人物などはいっさい関係ありません（といってもムルチしか出ていない）。

それから，ムルチがさけんだところを,逆から読んでみてください。

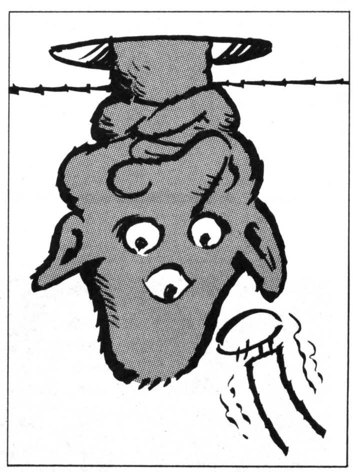
MULTI 1のプログラム・リスト

```
110 GOSUB 1000:RANDOMIZE:GOSUB 400:GOTO 2030
120 GOSUB 900:GOSUB 1500:COLOR ,,1:CLS
122 REM
124 REM
126 REM    MAIN LOOP
128 REM
130 CLS:FOR I=50 TO 1 STEP -1
134 Q=Q+1:IF Q<2 THEN 180
138 Q=1
140 IF T=1 THEN T=0:GOTO 160
150 LOCATE 0,22
152 PRINT "------------------------------"
154 FOR K=1 TO 3:LOCATE RND(1)*26+1,22:PRINT "    ":NEXT:T=1
160 LOCATE 0,23:PRINT "-                            -"
170 LOCATE 0,23:PRINT "-                            -"
180 LOCATE 1,1:PRINT ">.<=/";S
190 LOCATE 15,1:PRINT ";:?";H
192 LOCATE 25,1:PRINT I;
204 PICK A:VX=0:C$=C1$:D$=C2$
205 IF Q<2 THEN VY=0:GOTO 210
208 VY=1
210 IF A=$30 THEN VX= 2:C$=C3$:D$=C4$
220 IF A=$31 THEN VX=-2:C$=C5$:D$=C6$
230 P0=PEEK($C100+(X+VX)+(Y+VY)*32)
240 P1=PEEK($C100+(X+1+VX)+(Y+VY)*32)
242 IF PL=1 THEN 250
246 SOUND RND(1)*1200+1000,1
248 SOUND RND(1)*1200+1000,1:GOTO 260
250 TEMPO 136:PLAY "B",$3000
260 IF X>26 THEN VX=-1
270 IF X<3 THEN VX= 1
280 IF P0<>$0 OR P1<>$0 THEN VY=-2
290 IF Y=2 THEN 2000
300 LOCATE X,Y-1:PRINT "  "
305 LOCATE X,Y-2:PRINT "  "
310 X=X+VX:Y=Y+VY:COLOR 6
320 LOCATE X,Y  :PRINT C$;
330 LOCATE X,Y+1:PRINT D$;
340 COLOR 7:S=S+1:NEXT
342 REM
344 REM
346 REM    BONUS
348 REM
350 MI=MI+1:Y=20
360 COLOR 7,0,0:CLS
370 LOCATE 10,15:PRINT "BONUS"
380 ST=ST+1:S=S+ST*50
390 COLOR ,,1:GOTO 130
392 REM
394 REM
396 REM    DEMONSTRATION
398 REM
400 COLOR 7,0,0:CLS
410 LOCATE 5,21:PRINT "■■■ ■ ■ ■  ■■■ ■■   ■"
420 LOCATE 5,22:PRINT "■■■ ■ ■ ■   ■  ■   ■"
430 LOCATE 5,23:PRINT "■■■ ■■■ ■■■  ■  ■■ ■ ■";
440 FOR C=0 TO 7
450 COLOR C:FOR T=1 TO 100:NEXT
460 LOCATE 28,21:PRINT "■"
470 LOCATE 28,22:PRINT "■"
480 LOCATE 28,23:PRINT "■";
490 NEXT
492 LOCATE 4,5:INPUT "RANDOM 0 OR SOUND 1";PL
494 IF PL<0 OR PL>1 THEN 492
498 RETURN
900 RESTORE 920:FOR I=$3000 TO $3003:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
910 RETURN
920 DATA 06,3C,02,38,02,36
992 REM
994 REM
996 REM   USR TEIGI
998 REM
1000 RESTORE 1020:FOR I=$C000 TO $C0FF:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$):NEXT
1010 RETURN
```

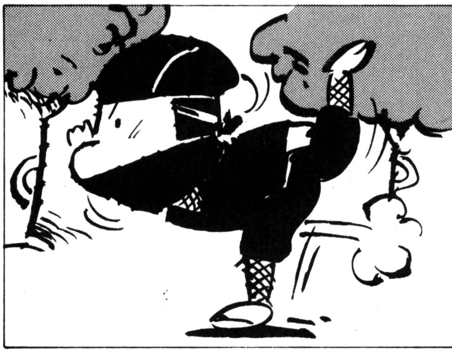


★パソコンソフト15機種36本を一挙掲載――48機種のパソコン用ソフト66本一挙掲載。（大分県玖珠郡・**創刊号と今月号とは言わない男13才**）……【**編**：ほーっ，２年間にそんなにプログラムが増えたとはおどろきました。】

```
1015 REM   SPACE   ...[SP]
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1025 REM   SYOUMEN ...[!,",#,$]
1030 DATA 1D,3F,61,5F,5D,5F,61,7F
1040 DATA B8,FC,86,FA,BA,FA,86,FE
1050 DATA C3,FC,FF,FF,FF,7F,3E,FE
1060 DATA C3,3F,FF,FF,FF,FE,7C,7F
1065 REM   MIGI    ...[%,&,',)]
1070 DATA 1D,3F,7F,7E,7D,3D,7D,7E
1080 DATA 80,C0,E0,20,FC,BE,FF,3F
1090 DATA 7F,3F,7F,7F,3F,3F,77,EF
1100 DATA FC,A0,D0,68,A8,D0,E0,F8
1105 REM  HIDARI   ...[) * + ,]
1110 DATA 01,03,07,04,3F,7D,FF,FC
1120 DATA B8,FC,FE,7E,BE,BC,BE,7E
1130 DATA 3F,04,0B,16,15,0B,07,1F
1140 DATA FE,FC,FE,FE,FC,FC,EE,F7
1145 REM  KABE     ..[-]
1150 DATA 7E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7E
1155 REM  [C][E]     .?
1160 DATA FE,82,80,E0,E0,E2,FE,00
1170 DATA FE,82,80,FC,E0,E2,FE,00
1175 REM  [0][1]     01
1180 DATA FE,82,82,E2,E2,E2,FE,00
1190 DATA 38,08,08,38,38,38,38,00
1195 REM  [2][3]     23
1200 DATA FE,0E,0E,FE,E0,E0,FE,00
1210 DATA FE,0E,0E,7E,0E,0E,FE,00
1215 REM  [4][5]     45
1220 DATA 80,80,C4,C4,FE,1C,1C,00
1230 DATA FE,80,80,FE,0E,0E,FE,00
1235 REM  [6][7]     67
1240 DATA FE,80,80,FE,E2,E2,FE,00
1250 DATA FE,02,04,18,38,38,38,00
1255 REM  [8][9]     89
1260 DATA 7C,44,44,FE,E2,E2,FE,00
1270 DATA FE,82,82,FE,0E,0E,FE,00
1275 REM  [A][M]     :;
1280 DATA 7C,44,44,FE,E2,E2,E2,00
1290 DATA FE,8A,8A,EA,EA,EA,E2,00
1295 REM  [O][R]     <=
1300 DATA FE,8E,8E,8E,82,82,FE,00
1310 DATA FC,84,84,FE,E2,E2,E2,00
1315 REM  [S][X]     >?
1320 DATA FE,82,80,FE,0E,8E,FE,00
1330 DATA 82,82,EE,38,EE,E2,E2,00
1392 REM
1394 REM
1396 REM    SUPER DAIYA
1398 REM
1492 REM
1494 REM
1496 REM    SYOKI SETTEI
1498 REM
1500 S=0:POKE 0,0
1510 C1$='!"':C2$="#$"
1520 C3$="%&":C4$="'("
1530 C5$=")*":C6$="+,"
1540 C7$="  ":MI=3
1550 Y=14:X=15:VX=0:VY=0
1560 C$=C1$:D$=C2$
1570 RETURN
1992 REM
1994 REM
1996 REM   GAME OVER
1998 REM
2000 COLOR ,,0
2001 IF MI=0 THEN 2005
2002 LOCATE 5,8:PRINT "LEFT ";MI;TAB(20);"GO !!":COLOR ,,1
2003 MI=MI-1:Y=20:SOUND 2000,30
2004 GOTO 134
2005 LOCATE 0,21:PRINT "[illegible]";
2010 LOCATE 0,22:PRINT "[illegible]";
2020 LOCATE 0,23:PRINT "[illegible]";
2030 SOUND 2000,30:FOR I=1 TO 21
2040 LOCATE 0,23:PRINT
2050 SOUND I*50,1:NEXT:COLOR ,,1
2060 IF S>H THEN H=S
2070 LOCATE 10,6:PRINT ";:?";H
2080 LOCATE 8,8:PRINT ">.<=/";S:COLOR ,,0
2090 LOCATE 10,12:PRINT "KEY"
2100 LOCATE  8,14:PRINT "[1]  ...  LEFT"
2110 LOCATE  8,16:PRINT "[0]  ... RIGHT"
2120 LOCATE 3,20:PRINT "HIT [S] KEY"
2125 FOR Q=1 TO 1000
2130 PICK K:IF K<>ASC("s") THEN NEXT
2140 GOTO 120
```



★ＯＦコーナーのこの場所を１年間予約させていただきます。(大阪府枚方市・ＪＲＢＡＳＩＣ13才)……【影：プロ野球のボックス・シートみたいだね。いいよ！年間でえ〜と，パチパチパチとざっと50万円でどーだ??】



JR-200用

忍　者

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード J2②

神田　久仁彦

ストーリー

影軍とＪＲ軍との戦いがはじまった。ＪＲ軍は，３人のほか全員が殺されてしまった。

最後には負けるとわかっているＪＲ軍３人は，１分でも長生きしようとがんばっている。

あそびかた

ＪＲ軍の１人をカーソル・キーで右左にあやつって，シュリケンを投げて敵やへびをやっつけてください。

へびは１匹30点で，敵は１人100点です。敵のシュリケンや体当りをしてくる敵に，自分のシュリケンを当てると－10点です。外れても－10点です。体当たりしてくる敵は，シュリケンを当てても死なないので注意してください。

右から左へ走って行く敵を，10人殺すとメン・クリアです。スペース・キーでシュリケンを投げます。

CHECKER FLAG

Dr.D：510行で，何をやってるかわかるかな？

編：キー入力を読んで，それによりＸを変化させています。

Dr.D：そうじゃな。Ｋが28でＸが28より小さいときはＸ＝Ｘ＋１を実行して，Ｋが29でＸが３より大きいときはＸ＝Ｘ－１を実行してるのさ。

改　造

音楽をつけたりHI－ＳＣＯＲＥをつけたり，ヘビなどのような動物（物）などをつけたり，他の術をつかえるようにすれば良いと思います。

最後に

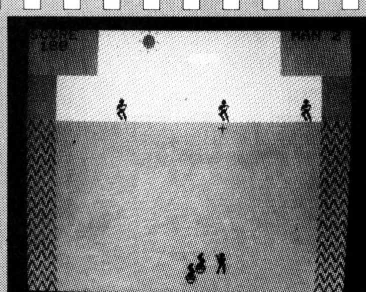
木津君，坂口君，陸門君，上山君，松下君，福島君，小票君，竹内君，楠見君，見ているか！

参考にした本

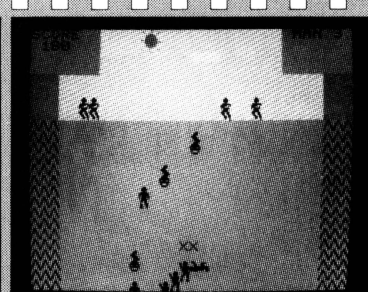
ベーマガ　７月号「メリーポピンズ」
　　　　　８月号「３Ｄ－ＣＡＲ　ＲＡＣＥ」



《写真１》タイトル画面



《写真２》忍者とは忍び耐えるものなり！



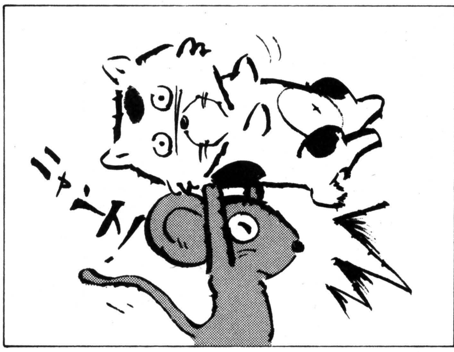
《写真３》ジョワ～ン!! イテイテイテーッ!!

★４月号P.129「蝶」で690行を690，ＯＵＴ＆Ｈ51，０とすると，音楽演奏が美しくなる！（愛知県豊橋市・神原久徳15才）……【影：ＯＦがグーンとレベル・アップしてきたね。編：影さんがダジャレさえ言わなければね。】

```
100 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
110 DATA 00,10,10,10,fe,10,10,10,00,82,44,28,10,28,44,82
120 DATA 0c,1c,38,78,3c,1e,0f,1e,3c,7e,ff,99,ff,42,42,3c
130 DATA 01,03,07,0f,1f,3f,7f,ff,80,c0,e0,f0,f8,fc,fe,ff
140 DATA ff,7f,3f,1f,0f,07,03,01,ff,fe,fc,f8,f0,e0,c0,80
150 DATA 18,3c,3c,18,7f,f9,e2,be,3c,7c,e6,66,33,1b,19,01
160 DATA 52,44,1a,cd,85,2b,a5,38,2e,4c,72,14,3e,41,c3,32
170 DATA 18,3c,3c,18,7e,ff,bf,bd,bd,3c,6c,4c,46,66,62,62
180 DATA 0c,9e,de,4c,7f,3f,3e,3e,1f,1f,1b,33,23,21,63,63
190 DATA 30,18,0c,0c,6f,ff,ff,6e,00,3c,30,30,ff,ff,f3,03
200 DATA 00,40,20,03,0f,0f,1f,df,80,82,04,c0,f0,f0,f8,f8
210 DATA 1f,1f,0f,0f,03,00,41,01,fb,f8,f0,f0,c0,04,02,00
220 DATA 18,18,24,24,42,42,81,81,7e,ff,ff,ff,ff,ff,7e,00
230 DATA ce,c3,df,a6,00,a7,20,09,8c,c1,ff,26,f6,39,86,10
250 FOR I=$C000 TO $C0CF:READ I$:POKE I,VAL("$"+I$):NEXT I
260 FOR I=$3000 TO $300F:READ I$:POKE I,VAL("$"+I$):NEXT I
270 REM ■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ■■■■
280 SC=0:M=3:N=1
290 GOSUB 1200
300 REM ■■■■ ｶﾞﾒﾝ ■■■■
310 COLOR 0,5,1:CLS:COLOR ,,0:FOR I=0 TO 7:COLOR 2:LOCATE 0,I:PRINT "■■■"
320 LOCATE 29,I:PRINT "■■■":NEXT:COLOR 4:FOR I=0 TO 3:LOCATE 0,I:PRINT "■■■■■
■"
330 LOCATE 25,I:PRINT "■■■■■■■":NEXT:FOR I=8 TO 23:COLOR 0,4,1:LOCATE 0,I
340 PRINT SPC(31);:NEXT:FOR I=8 TO 23:COLOR 0,4,1:LOCATE 0,I:PRINT "888";
350 LOCATE 29,I:PRINT "888";:NEXT:COLOR 2,5,1:LOCATE 11,0:PRINT "45"
360 LOCATE 11,1:PRINT "67":COLOR 7,5:LOCATE 16,2:PRINT "999":COLOR 7,0,0
400 REM ■■■■ ｲﾁ ｾｯﾃｲ ■■■■
410 X=10:Y=20
420 POKE 0,0:RANDOMIZE:POKE $CA00,0
500 REM ■■■■ ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ■■■■
510 PICK K:X=X+(K=28)*(X<28)-(K=29)*(X>3):COLOR 0,4,0:LOCATE 0,0
520 PRINT "SCORE":LOCATE 0,1:PRINT SC:LOCATE 26,0:PRINT "MAN";M
530 D=INT(RND(1)*8):D1$=" ":D2$=" ":D3$=" ":IF D=1 THEN D1$="*":D2$="+":D3$="#"
540 DA$=RIGHT$(DA$,25)+D1$:DB$=RIGHT$(DB$,25)+D2$
550 COLOR 0,5,1:LOCATE 3,6:PRINT DA$:LOCATE 3,7:PRINT DB$
555 COLOR 0,4,1:LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:PRINT " "
560 DC$=RIGHT$(DC$,25)+D3$:A=USR($3000):C=INT(RND(1)*10-N)
570 IF C=1 THEN LOCATE 3,9:COLOR 0,4,1:PRINT DC$
580 COLOR ,4:LOCATE X,Y:PRINT "0":LOCATE X,Y+1:PRINT "1":IF K=0 THEN 690
590 COLOR 0,4,1:LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:PRINT " ";:LOCATE X,Y
600 PRINT "0":LOCATE X,Y+1:PRINT "1";:IF K<>32 THEN 690
605 REM ■■■■ ｼｭﾘｹﾝ ■■■■
610 Q=X:W=Y-1:F=0
620 P=PEEK($C100+32*(W-1)+Q)
630 IF P=$3 THEN SOUND 800,5:GOSUB 800:SC=SC-10:GOTO 690
640 IF P=$5 THEN FOR I=5 TO 20:SOUND I*30,1:SOUND (I-4)*30,2:NEXT I:GOTO 820
650 IF P=$F THEN LOCATE Q,W:PRINT " ":SOUND 400,5:SC=SC-10:GOTO 690
660 IF P=$B THEN FOR I=3 TO 50 STEP I:SOUND I*10,1:NEXT I:GOTO 850
665 LOCATE Q,W:PRINT " "
670 W=W-1:IF W<=7 THEN LOCATE Q,W:PRINT " ":SC=SC-10:GOTO 690
680 LOCATE Q,W:PRINT "/";:GOTO 620
685 REM ■■■■ ﾒｲﾝ (2) ■■■■
690 HI=10-N:IF H<=0 THEN H=3
700 H=INT(RND(1)*HI):IF H=1 THEN GOSUB 890
710 P1=PEEK($C100+32*7+X):IF P1=$B THEN GOSUB 910
720 P1=PEEK($C100+32*19+X)
730 IF P1=$3 OR P1=$5 OR P1=$F OR P1=$4 OR P1=$E THEN 950
740 GOTO 500
795 REM ■■■■ ｼｭﾘｹﾝ ｱﾀﾘ ■■■■
800 LOCATE Q,W:PRINT " ":LOCATE Q,W-1:PRINT " ":RETURN
820 LOCATE Q,W:PRINT " ":LOCATE Q,W-1:PRINT " ":LOCATE Q,W-2:PRINT " "
830 SC=SC+30
840 GOTO 690
850 LOCATE Q,W:PRINT " ":SC=SC+100:L=L+1:IF L=10 THEN 1100
860 DA$=RIGHT$(DA$,X-2)+" "+LEFT$(DA$,25-(X-2))
870 DB$=RIGHT$(DB$,X-2)+" "+LEFT$(DB$,25-(X-2))
880 DC$=RIGHT$(DC$,X-2)+" "+LEFT$(DC$,25-(X-2)):GOTO 690
890 LOCATE X,9:PRINT "$":LOCATE X,10:PRINT "%":RETURN
910 T=INT(RND(1)*10):IF T>3 THEN RETURN
920 COLOR 0,4,1:LOCATE X,9:PRINT ".":LOCATE X,10:PRINT "/":RETURN
950 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:COLOR 0,4:PRINT "23"
960 FOR I=50 TO 1 STEP -4:SOUND I*100,1:NEXT I
970 M=M-1:IF M=0 THEN 1000
980 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:LOCATE X,Y-2:PRINT " ":LOCATE X,Y-1:PRINT " "
990 GOTO 500
1000 REM ■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■
1010 COLOR 0,4,0
1020 LOCATE 0,8
1030 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■";
1040 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■";
1050 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■";:COLOR 7,0
1060 LOCATE 5,13:PRINT "SCORE";SC
1070 LOCATE 5,15:PRINT "PUSH ONLY [S] KEY":PICK K:IF K<>ASC("s") THEN 1070
1080 RUN
1100 REM ■■■■ ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ■■■■
1110 COLOR 7,0,0:CLS:N=N+1:L=0
1120 LOCATE 0,5
1130 PRINT "■■■■■■■■ MEN CLS ■■■■■■■■";
1140 FOR I=1 TO 1000 STEP 10:LOCATE 10,7:PRINT "SCORE";SC:SC=SC+1:NEXT I
1150 GOTO 300
1200 REM ■■■■ ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ■■■■
1210 COLOR 7,0,0:CLS:COLOR 7,0,1
1220 PRINT "  !!!!!!!!!!!        !&)"
1230 PRINT "     &)     &)      !!!!!!!"
1240 PRINT "    &)    &)       &!"
1250 PRINT "  (!!'    &)      !!!!!!!!!!!"
1260 PRINT "  &)     &)          &)"
1270 PRINT " &)       )        &)!!!!!!"
1280 PRINT "                     !    !"
1290 PRINT " &) ('   ('   ('     !!!!!!"
1300 PRINT "&)   ('              !    !"
1310 PRINT "        (!!!!!!!'    !!!!!!":COLOR 7,0,0
1320 COLOR 7,0,1:LOCATE 7,13:PRINT "0":LOCATE 7,14:PRINT "1":COLOR 7,0,0
1330 LOCATE 2,14:PRINT "[←]":LOCATE 11,14:PRINT "[→]"
1340 LOCATE 2,15:PRINT "ﾋﾀﾞﾘ":LOCATE 11,15:PRINT "ﾐｷﾞ"
1350 COLOR 7,0,1:LOCATE 7,17:PRINT "*":LOCATE 7,18:PRINT "+":COLOR 7,0,0
1360 LOCATE 9,18:PRINT "..ﾃｷ"
1370 LOCATE 16,13:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ←ﾉ ﾋﾄ ﾃﾞ":LOCATE 16,14:PRINT "ｶｰｿﾙ ｷｰ ﾃﾞ "
1380 LOCATE 16,15:PRINT "ｳｺﾞｶｼﾃ ﾃｷ ﾉ":LOCATE 16,16:PRINT "ﾆﾝｼﾞｬ ｦ ﾔｯﾂｹﾛ !"
1390 LOCATE 16,17:PRINT "ﾃｷ ﾓ ｼｭﾘｹﾝ ｦ ":LOCATE 16,18:PRINT "ﾅｹﾞﾙｸﾘ ｸｲｱﾀﾘ ｦ"
1400 LOCATE 16,19:PRINT "ｼｸﾘ ﾍﾋﾞｶ ｵﾝｯﾃｸﾙ":LOCATE 16,20:PRINT "ﾃｷ ｦ 10 ﾔｯﾂｹﾙﾄ"
1410 LOCATE 16,21:PRINT "ﾒﾝ ｸﾘｱｰ ｽﾙ":LOCATE 16,22:PRINT "SPACE ﾃﾞ ｼｭﾘｹﾝｦ";
1415 LOCATE 16,23:PRINT "ﾅｹﾞﾙ";
1420 LOCATE 3,22:PRINT "HIT ANY KEY";:PICK K:IF K=0 THEN 1420
1430 RETURN
```

JR-200

★ＰＢ-100に隠れキーがあります。シフト・キーのとなりにファンクションキーがつけられるようになってます。（愛知県豊橋市・**山上幸治16才**）……【**編**：編集部でさっそくフタをはずしたところ一もとにもどらないよ一!!】



MSX用

CAT HELP

エントリーコード MS①

枡田　賢一

ストーリー

ある日，あなたの愛するネコがねずみにさらわれました。あなたは，四つのカギを使ってネズミがいる場所をうまく通り，ネコを救出しましょう。

ゲームのやりかた

まずRUNするとタイトルが出てきます。あなたは黄色のあらいぐまくんです。[Y]を押すとゲーム開始です。

まず一番下段にいる黄色のあらいぐまくんをカーソル・キーで移動させ，左のカギのところまでいくと，カギの上に数字が出てきます。この数字が，今あらいぐまくんが持っているカギの番号です。カギを持ったらドアのところまで行ってください。もし，ドアが開かなかったら，カギの番号が違うのです。また別のカギをとりに行ってください。こうしてドアを開いていきます。

途中ネズミが3匹右から左へ行っていますが，これに体全体を見られたら捕まってしまい，あらいぐまくんが1匹減ります。

なお，早くネコを救出しないと，酸素がなくなってしまいます。酸素の量は横のグラフでわかります。ネズミが左へ行くと，1段ずつ消えていきます。酸素の量は50あります。もし，酸素がなくなったら，あらいぐまくんはなぜか1匹減ってしまいます。

プログラムについて

230行のMS＝5を大きくすると，ネズミのスピードが早くなります。また，2面目以上になると，ネズミが早くなります。

CHECKER FLAG

編：ウワー　キャラクタが，こっていますね。

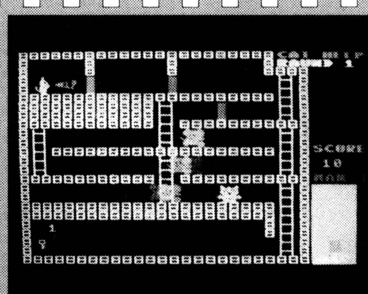
Dr.D：どうせなら，ビルのキャラも定義してほしかったものじゃ。

編集長：MSXでも，これぐらいのプログラムが送られてくるようになったなんてウレシイ。

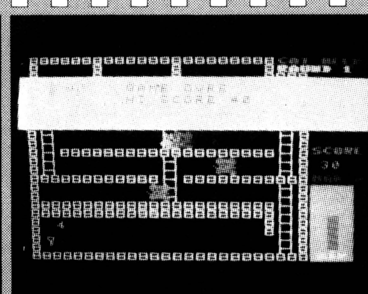
Dr.D：改造のアドバイスとしては，面が進むとビルが変るようにするとかじゃな。



《写真1》タイトル画面



《写真2》左上のねこくんを助けに行きます



《写真3》ゲーム・オーバー

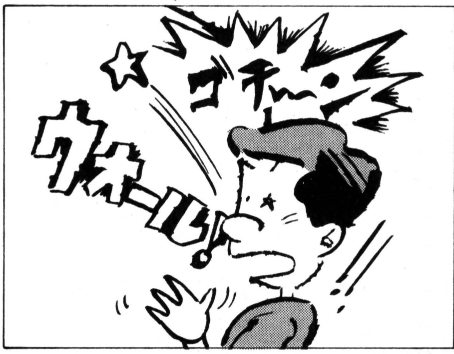
★僕のお母さんはテン・キーだけのポケコンを持っている。それもカシオの！（栃木市・伊沢雅史12才）……【**影**：もしかして電卓っていうんでないかい？**編**：食卓でしょ！**影**：編くんもたまにはボケることもあるんだね。】

CAT HELPのプログラム・リスト

```
10 SCREEN2,2,0:DEFINT A-Z
20 OPEN"GRP:"AS#1
30 COLOR 15,1,1:CLS
40 I=RND(-TIME):DIM X(3),Y(3),K(4),C(3)
50 '
60 ' ================ スプライト =============
70 FOR I=0 TO 7:A$=""
80   FOR J=0 TO 31
90     READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$))
100    NEXT J
110   SPRITE$(I)=A$
120 NEXT I
130 '-------------
140 DATA 0C,1E,3F,3F,3F,19,0D,87,4C,3F,1F,3B,3F,3F,18,00,0C,DE,FF,FF,FF,3F,BE,FC,FF,FF,F0,6E,FF,FF,0F,0E
150 DATA F8,88,88,F8,20,38,20,38,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
160 DATA 30,39,3F,19,37,35,3E,1E,4F,FF,FF,5A,0F,0F,3E,1C,0C,9C,FC,98,EC,AC,7C,78,F2,FF,FF,5A,F0,F0,7C,38
170 DATA 18,1C,1F,26,3B,2A,33,53,FF,FF,5F,14,3F,7F,7C,38,C0,E0,E0,70,B0,B0,F0,E4,FE,FE,E4,B8,FC,FC,3C,18
180 DATA 03,07,07,0F,0D,0D,0F,27,7F,7F,27,1D,3F,3F,3C,18,18,38,F8,64,DC,54,CC,CA,FF,FF,FA,28,FC,FE,3E,1C
190 DATA 30,39,3F,1F,3F,3F,7F,7F,3F,3F,1F,1A,0F,0F,3E,1C,0C,9C,FC,F8,FC,FC,FE,FE,FE,FC,F8,58,F0,F0,7C,38
200 DATA 00,00,00,00,01,01,01,01,00,09,09,09,05,03,00,00,40,C0,C0,E0,F0,C8,D8,F4,EC,FC,F8,F0,F0,F0,E0,F0
210 DATA 00,00,00,00,00,17,54,76,54,17,00,00,00,00,00,00,00,00,00,06,45,45,45,46,44,44,74,04,00,00,00,00
220 '============ タイトル ==================
230 SC=0:RN=1:MS=5:X1=180:M=3:K=0:AR=0
240 GOSUB1580:GOSUB 1360
250 P$="V15T255L54GFEGFEEABDDBAGEFGEFABCC"
260 PLAY P$,P$
270 IF PLAY(0)<>0 THEN 270
280 D$="S4D15R1U15R1D15R1U15R1D15R1U15"
290 AI$="C13R10"
300 RESTORE 350:CLS:GOSUB1580:COLOR 15
310 FOR I=0 TO 23
320   READ C$:PSET (7,I*8),4:PRINT#1,C$
330 NEXT I
340 '--------------
350 DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
360 DATA■         ■         ■         ■
370 DATA■         ■         ■    ■■■■
380 DATA■                              H ■
390 DATA■                              H ■
400 DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■H ■
410 DATA■■■■■■■■■■■■■■H        H ■
420 DATA■■■■■■■■■■■■■■H        H ■
430 DATA■■■■■■■■■■■■■■H ■■■■■■■■■■■
440 DATA■H               H        H ■
450 DATA■H               H        H ■
460 DATA■H ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■H ■
470 DATA■H               H        H ■
480 DATA■H               H        H ■
490 DATA■■■■■■■■■■■■■■H ■■■■■■■■■■■
500 DATA■                H        H ■
510 DATA■                H        H ■
520 DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■H ■
530 DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■H ■
540 DATA■                              ■H ■
550 DATA■                              ■H ■
560 DATA■                              H ■
570 DATA■                              H ■
580 DATA■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
590 '------------------------------
600 LINE(208,120)-(240,196),13,BF
610 LINE(220,130)-(228,179),5,BF
620 PSET(56,24),8:DRAW D$
630 PSET(112,24),8:DRAW D$
640 PSET(144,48),8:DRAW D$
650 PSET(176,168),8:DRAW D$
660 FORI=1 TO 3 : PSET(184+I,0),1:COLOR 4:PRINT #1,"CAT HELP"
670 PSET(184+I,8),1:COLOR 7:PRINT #1,"RAUND";RN
680 PSET(208+I,85),1:COLOR 3:PRINT #1,"SCORE"
690 PSET(208+I,110),1:COLOR 9:PRINT #1,"MAN";M
700 PSET(212+I,182),13:COLOR15:PRINT #1,"air":NEXT
710 PUT SPRITE 0,(16,23),13,6
720 PUT SPRITE 5,(32,23),14,7
730 PUT SPRITE 6,(20,168),11,1
740 '--------------
750 Q=0:X=10:Y=21:EN=50::MA=3:R=0
760 IF RN>2 THEN MS=8
770 Y(1)= 71:Y(2)=95 :Y(3)=119:C(1)=4:C(2)=3:C(3)=6
780 KM=(RND(1)*4)+1
790 '============ MAIN ==================
800 MA=2:Q=Q+1:IF Q=4 THEN Q=1:PLAY"V5T255O7A64"
810 X(Q)=X(Q)-RND(1)*MS-3
820 IF X(Q)<16 THEN X(Q)=X1:EN=EN-1:GOSUB1090:IF EN<1 THEN 1180
830 IF Y(Q)=Y*8-1AND X(Q)+16>X*8 THEN 1130
840 PUT SPRITE Q,(X(Q),Y(Q)),5,0
850 S=STICK(0)
860 IF S=7 THEN MA=3:IF POINT((X-1)*8,Y*8)<15ANDPOINT((X-1)*8,(Y+1)*8)<15 THENX=X-1: IF POINT(X*8,Y*8+4)=8 THEN X=X+1:GOTO 1020
870 IF S=3 THEN MA=4:IFPOINT((X+1)*8+8,Y*8)<15ANDPOINT((X+1)*8+8,(Y+1)*8)<15THEN X=X+1:IF POINT((X+1)*8+2,Y*8+4)=8 THEN X=X-1:GOTO 1020
880 IF S=1 THEN MA=5:IF POINT(X*8+7,(Y-1)*8+3)=15 THEN Y=Y-1:PLAY"V12T255L6407DF"
890 IF S=5 THEN MA=5:IF POINT(X*8+7,(Y+2)*8+3)=15 THEN Y=Y+1:PLAY"V12T255L6407DF"
900 PUT SPRITE 4,(X*8,Y*8),10,MA
910 IF X<3 AND Y=21 THEN GOSUB950
920 PUT SPRITE 5,(32+Q,23),C(Q),7
930 GOTO 800
940 ' ============== KEY NO ==========
950 PLAY"V12T255L6406A8B8E8"
960 PSET (20,155),1:COLOR 1:PRINT #1,K
970 K=K+1:IF K=5 THEN K=1
980 PSET (20,155),1:COLOR 7:PRINT #1,K
990 FOR I=0 TO 200:NEXT
1000 RETURN
1010 ' ==== KEY ノ カンタ゛ン =====
1020 IF K=KM THEN LINE(X*8-8,Y*8)-(X*8+23,Y*8+15),1,BF:PLAY"V15T255L6406DEFACC"ELSE880
1030 PSET(208,98),1:COLOR 1:PRINT#1,SC
1040 SC=SC+10:PSET(208,98),1:COLOR13:PRINT#1,SC
1050 R=R+1:IF R=4 THEN RN=RN+1:PLAY"O5T255L64DEFDEFDDEEAAFBFEO4EDO6EFFF":SC=SC+RN*EN:GOTO 300
1060 GOTO780
1070 '
1080 ' =============== air ===============
1090 PSET(220,129+(50-EN)),13:DRAW AI$
1100 PLAY"V12T255L6406FA"
1110 RETURN
1120 ' ============= GAME OVRE ==========
1130 FOR I=X(Q) TO X*8 STEP-8
1140 PUT SPRITE Q,(I,Y(Q)),9,0
1150 PLAY"V12T255L6406AFC"
1160 IF PLAY(0)<>0 THEN 1160
1170 NEXT
1180 PLAY"V15T255L6407DEFAGDFF","V15T255L6402DEFAGDFF"
1190 IF PLAY(0)<>0 THEN 1190
1200 FOR I=0 TO 2
1210 PSET(233+I,110),1:COLOR 1:PRINT #1,M:NEXT
1220 M=M-1:BEEP
1230 FOR I=0 TO 2
1240 PSET(233+I,110),1:COLOR 8:PRINT #1,M:NEXT
1250 IF M>0 THEN 600
1260 PLAY"V15T255L6406DEFADEFAEFDDD"
1270 COLOR 2
1280 IF SC>HS THEN HS=SC
1290 LINE(0,20)-(255,70),15,BF
1300 FOR I=0 TO 1
1310 PSET(80,28+I),2:PRINT #1,"GAME OVRE"
1320 PSET(80,39+I),2:PRINT #1,"HI SCORE";HS
1330 NEXT
1340 FOR I=0 TO 10000:NEXT
1350 GOTO230
1360 '============= オプ゜ニング゛ =============
1370 CLS
1380 '------DRAW DATA------------------
1390 C$="C9S15BR8L8D10R8U2L6U6R6U2BR8L4D2L2D8R2U2R4D2R2U8L2U2BD4D2L4U2R4"
1400 T$="BM+4,-4D2R2D8R2U8R2U2L6BR10D10R2U4R4D4R2U10L2D4L4U4L2"
1410 E$="BM+10,0D10R8U2L6U2R4U2L4U2R6U2L8BR10D10R6U2L4U8L2BR8D10R2U4R4U6L6BM+2,+2D2R2U2L2"
1420 PSET(10,30),4:DRAW C$:DRAW T$:DRAW E$
1430 T$="あなたは ねず゛みにつかまった。ネコをたすけてくだ゛さい"
1440 PUT SPRITE0,(50,100),10,2
1450 PUT SPRITE1,(50,130),4,0
1460 PSET(20,82),1:COLOR 12:PRINT #1,T$
1470 PSET(100,107),1:COLOR 10:PRINT #1,"YOU・・・いと゛うは カソール"
1480 PSET(100,137),1:COLOR 4:PRINT #1,"MOUSE"
1490 PSET(10,170),1:COLOR 15:PRINT #1,"KEYか゛ 4つあり これで゛ ト゛アをあけてくだ゛さい!"
1500 PSET(70,180),1:PRINT #1,"TRY AGAIN (Y/N)"
1510 G=0:IF INKEY$<>"" THEN 1510
1520 K$=INKEY$:IF G>130 THEN PUTSPRITE3,(146,3),15,7 ELSE G=G+2:BEEP
1530 IF K$="Y" OR K$="y" THEN RETURN
1540 IF K$="N" OR K$="n" THEN END
1550 PUTSPRITE2,(G,3),13,6
1560 GOTO1520
1570 ' =========== CL.SPRITE ==========
1580 FOR I=0 TO 7
1590 PUT SPRITE I,(1,1),,8
1600 NEXT:RETURN
1610 '84,2,27 by masuta
```

MSX

★塾へ行くときベーマガを買ったら電車賃がなくなって，歩いていった。(大阪府堺市・西端　久15才)……【影：くっ，泣かせるねえ。それで塾にはまにあったかい？くくく…。編：本当に泣いてるの？影：君が足をふんでるんだ!!】



MSX用

WALL GAME

エントリーコード MS②

田島　暁雄

ゲーム内容

救命ボートに乗って，味方（◆で表示）を救出します。ただ，ボートが動く空間は，敵に完全にキャッチされているので，一度通過したポイントは二度と通れません。また，一定時間を過ぎると，完全追尾式の敵機雷が追ってきます。追いつかれると爆発します。

各空間（８面まである）ごとに，壁の位置が異なっています。また，基本的には壁は通過できません。

遊びかた

ＲＵＮさせると，キー・イン待ちになります。キー・インすると，画面がグレー（以後，グレーの画面は全てゲーム準備を示します）になり，柱（◎）と壁（＝or ‖）が表示され，味方（◆）が表示されます。救命ボートがブルーに，画面がイエローに変わったらゲーム・スタートです。

あとは，一度通ったところは通らないように（うかつにあと戻りしようとしてもボートは爆発してしまいます），要領良く◆をクリアしていってください。やむをえず壁を越えると，ＦＵＥＬが300単位消費され，◆ひとつにつき，燃料が50単位ずつ補給されます。また１ポイント進むごとにスコアが10点加算され，5000点ごとにＦＵＥＬが3000単位補給されます。

敵の機雷は，柱をうまく破壊(ただし，柱は燃量600単位を必要とします）してコースを乱すと足止めされますが，あまりこの技を多用すると燃量切れになる危険があります。

CHECKER FLAG

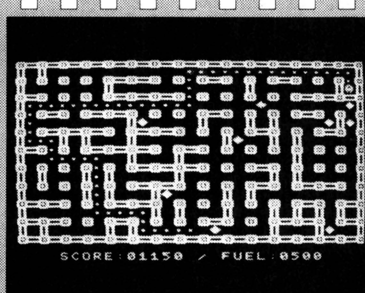
Dr.D：う〜む，いま一つゲーム性に欠けるようだ。なぜか最近は，この手のゲームしか登場しないんだろうか。

編：ＭＳＸの場合は，初心者が多いようで，アイデアの面に乏しい気がしますね。

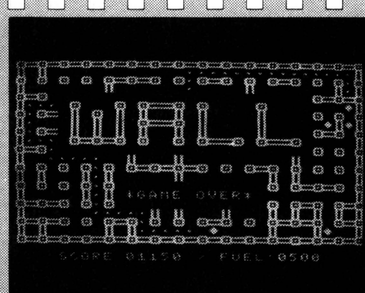
Dr.D：そうか，まあがんばってやってもらうしかないか。



《写真１》タイトル画面



《写真２》急がないと，後から敵機雷が追ってくる



《写真３》ゲーム・エンド

★みきこ〜お，高校ちがうけど幸せになれよお〜。(佐賀県鳥栖市・**かいだんおちのヤス15才**(……【**編**：なんて答えよーか……。**影**：カワイソーニ，女の子がいないとこうなるんだ。**編**：人のこと言えるの〜？】

《第1表》主な変数表

EN	FUEL残り
S	スコア
AX, AY, KX, KY	敵機雷ロケート
BX, BY, LX, LY	ボートロケート
WW(X, Y)	＝0 空間, ＝－1 柱, ＝1 壁, ＝2 ◆, ＝3 通過, ＝4 機雷
CT	敵機雷待ち時間
BR	ボート残り数
IH	横壁の最大数
PT	◆の数
GA	何面か(1面＝GA＋1)
IV	縦壁の最大数
SPRITE$(1)	敵機雷
SPRITE$(5～7)	ボート

操作方法

ボートの移動は, カーソル・キーで4方向に動かしてください。スペース・キーを押しながらカーソル・キーを押すと, 燃量300単位が発射され, 壁が破壊されます。(むやみに押し続けると燃料がマイナスになって自爆してしまいます)

改造のアドバイス

400行と6000行をいじれば, 難易度や, 画面数が変わります。また2700行と2750行を変えると, ジョイ・スティックが使えます。壁の出力に機械語かRND(－TIME)を使えば, 待ち時間が短縮されると思います。

参考文献

①MSXユーザーズマニュアル(ビクター)

②MSX早わかり事典(朝日新聞社)

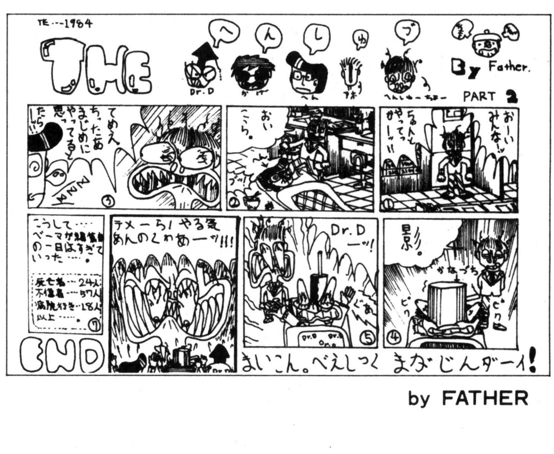
③月刊マイコン別冊GAMINGへの招待(電波新聞社)

★

★

WALL GAMEのプログラム・リスト

```
10  REM****************
20  REM* the WALL GAME  *
30  REM*   by AKIO TAJIMA *
40  REM*****84/18-27feb**
50  STOP ON:ON STOPGOSUB2300
60  SCREEN1,0,0:KEY OFF:LOCATE,,
0:WIDTH31:COLOR 11,1,1
70  ON SPRITE GOSUB 1530:ON ERRO
R GOTO 2270
80  DEFINT A-Z:DIM WW(30,20)
90  DEF FNE(I)=((I/2)=(I¥2))
100 DEF FNO(I)=((I/2)<>(I¥2))
110 FORI=728 TO735
120     GOSUB200
130 NEXTI
140 FORI=744 TO751
150     GOSUB200
160 NEXTI
170 FORI=760 TO767
180     GOSUB200
190 NEXTI:GOTO 330
200 READA$:VPOKE I,VAL("&b"+A$)
:RETURN
210 DATA00000000,11111111
220 DATA11111111,00000000
230 DATA00000000,11111111
240 DATA11111111,00000000
250 DATA01100110,01100110
260 DATA01100110,01100110
270 DATA01100110,01100110
280 DATA01100110,01100110
290 DATA01111110,11111111
300 DATA11000011,11011011
310 DATA11011011,11000011
320 DATA11111111,01111110
330 SPRITE$(1)=CHR$(&H81)+CHR$(
&H5A)+CHR$(&H3C)+CHR$(&H7E)+CHR
$(&H7E)+CHR$(&H3C)+CHR$(&H5A)+C
HR$(&H81)
340 SP$=CHR$(&H18)+CHR$(&H3C)+C
HR$(&H66)+CHR$(&H66)+CHR$(&H66)
+CHR$(&H7E)+CHR$(&H24)+CHR$(&H2
4)
350 SPRITE$(5)=SP$
360 SPRITE$(6)=SP$
370 SPRITE$(7)=SP$
380 P$=CHR$(95):H$=CHR$(91):V$=
CHR$(93):P1$=CHR$(131)
390 LOCATE0,0:PRINT P$;
400 FOR I=1 TO29:PRINT H$;:NEXT
I:PRINT P$
410 FOR I=1TO19:LOCATE 0,I:PRIN
T V$:LOCATE 31,I:PRINT V$;:NEXT
I
420 LOCATE0,20:PRINT P$;
430 FOR I=1 TO29:PRINT H$;:NEXT
I:PRINT P$
440 GOSUB 2140:GOTO 610
450 REM**カベン・セッテイ**
460 SOUND 7,7:FOR I=0 TO20 STEP
2:FOR J=0 TO30 STEP2
470     SOUND 6,J:SOUND 8,(15-I/1
.3):LOCATE J,I:PRINT P$:WW(J,I)
=-1
480 NEXT J:NEXT I:SOUND 7,63
490 FOR I=0TOIH:GOSUB820:GOSUB8
70:NEXT
500 FOR I=0TOIV:GOSUB820:GOSUB9
20:NEXT
510 FOR I=1 TO PT:GOSUB820
520     PX=X+FNE(X):PY=Y+FNE(Y)
530     IF WW(PX,PY)=2 THEN I=I-1
:NEXT I
540     GOSUB1850:LOCATE PX,PY:PR
INT P1$;
550     WW(PX,PY)=2
560 NEXT I
570 FOR I=0 TO 30:WW(I,0)=1:WW(
I,20)=1:NEXTI
580 FOR I=0 TO 20:WW(0,I)=1:WW(
30,I)=1:NEXTI
590 COLOR 11:RETURN
600 REM****ショキセッテイ*****
```

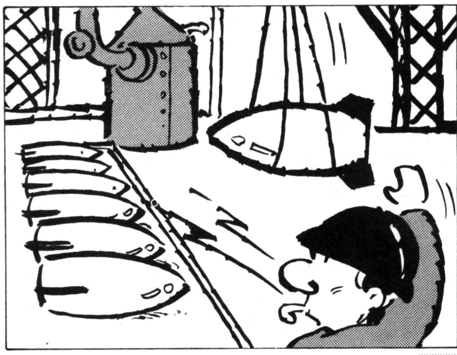


by FATHER

★ウチのFM－7はRETURNキーを押したら富士通に帰ろうとしたので, 涙流して止めたら分かってくれた。(神奈川県横浜市・**佐藤　剛12才**)……**【編**：ここまでくると完全に演劇の世界だね。**影**：泣かせるねー。**】**

```
610 S=0:EN=2000:CT=500:PT=15:BR=3:GA=0:ND=0:IH=75:IV=55
620 PUT SPRITE5,(24,167),15
630 PUT SPRITE6,(16,167),15
640 PUT SPRITE7,(8,167),15
650 LOCATE10,15:PRINT"GAME START":FOR I=2 TO15:GOSUB2000:COLOR I:TM=1:GOSUB800:NEXTI
660 FOR I=2 TO13:GOSUB2000:COLOR I:TM=1:GOSUB800:NEXTI
670 FOR I=1 TO 19:LOCATE 1,I:PRINT SPC(29);:NEXT I
680 LOCATE4,22:PRINT "SCORE:00000 / FUEL:2000";
690 REM***メイン・ルーチン*****
700 BX=128:BY=151:LX=15:LY=19:AX=128:AY=151:KX=15:KY=19
710 IF BR<3 THEN GOSUB 1500
720 PUT SPRITE 5,(BX,BY),15
730 COLOR 14:GOSUB460:STRIG(0)ON:SPRITE ON
740 PUT SPRITE 5,(BX,BY),5
750 GOSUB980:GOSUB1110
760 IF CT=0 THEN PUT SPRITE 1,(AX,AY),9:WW(KX,KY)=4:GOSUB1960
770 GOSUB 1310
780 GOTO 750
790 REM****TIMER****
800 FOR TT=0TO TM*100:NEXT TT:RETURN
810 REM***LOCATE*****
820 X=0:Y=0:X1=0:Y1=0:FOR I1=0TO VAL(RIGHT$(STR$(TIME),1))
830 X=INT(29*RND(1))+2:Y=INT(19*RND(1))+2:NEXTI1
840 RETURN
850 'X=INT(29*RND(1))+2:Y=INT(19*RND(1))+2:RETURN
860 REM***カベ・ハッセイ*****
870 WX=X+FNE(X):WY=Y+FNO(Y)
880 IF WW(WX,WY)=1 THEN RETURN
890 GOSUB1810:LOCATE WX,WY:PRINT H$;
900 WW(WX,WY)=1
910 RETURN
920 WX=X+FNO(X):WY=Y+FNE(Y)
930 IF WW(WX,WY)=1 THEN RETURN
940 GOSUB1810:LOCATE WX,WY:PRINT V$;
950 WW(WX,WY)=1
960 RETURN
970 REM***ボート・イドウ****
980 CT=CT-1:ST=STICK(0):IF ST=0 THEN RETURN
990 EX=LX+(ST=7)-(ST=3)
1000 EY=LY+(ST=1)-(ST=5)
1010 IF WW(EX,EY)>=3 THEN 1420
1020 IF STRIG(0)=-1 THEN GOSUB1210
1030 IF WW(EX,EY)=1 OR WW(EX,EY)=-1 THEN RETURN
1040 LX=EX:LY=EY
1050 BX=8*(LX+1)
1060 BY=8*LY-1
1070 PUT SPRITE 5,(BX,BY)
1080 S=S+10:IF (S/5000)=(S¥5000) THEN EN=EN+3000:GOSUB1280
1090 RETURN
1100 REM****カンテイ******
1110 IF WW(LX,LY)=2 THEN GOSUB1890:PT=PT-1:EN=EN+50:GOSUB1280
1120 WW(LX,LY)=3:LOCATE LX,LY:PRINT"・"
1130 LOCATE10,22:PRINT RIGHT$("000"+MID$(STR$(S),2),5);
1140 IF PT=0 THEN GA=GA+1:GOTO 1150 ELSE RETURN
1150 PUT SPRITE 1,(0,209),0:PUT SPRITE 5,(10,209),0
1160 FOR I=1 TO 19:LOCATE 1,I:PRINT SPC(29);
1170 FOR J=1 TO 29:WW(J,I)=0
1180 NEXTJ:NEXTI
1190 EN=EN+1000:GOSUB1280:GOSUB1660:GOTO 700
1200 REM***カベヌケ*****
1210 EN=EN-300:IF WW(EX,EY)=-1 THEN EN=EN-300
1220 IF EN<0 THEN 1410
1230 GOSUB1280
1240 IF EX=0 OR EX=30 OR EY=0 OR EY=20 THEN RETURN
1250 GOSUB2040:WW(EX,EY)=0
1260 RETURN
1270 REM***fuel******
1280 LOCATE23,22:PRINT RIGHT$("00"+MID$(STR$(EN),2),4)
1290 RETURN
1300 REM***チェイサー*****
1310 IF CT>=0 THEN RETURN
1320 FX=KX+(WW(KX-1,KY)=3)-(WW(KX+1,KY)=3)
1330 FY=KY+(WW(KX,KY-1)=3)-(WW(KX,KY+1)=3)
1340 KX=FX:KY=FY
1350 AX=8*(KX+1)
1360 AY=8*KY-1
1370 WW(KX,KY)=4
1380 PUT SPRITE 1,(AX,AY)
1390 RETURN
1400 REM**GAME-END***
1410 COLOR 6:LOCATE23,22:PRINT RIGHT$("--"+STR$(EN),4);
1420 BR=BR-1:SOUND 7,7
1430 FOR I=4 TO 0 STEP -1:FOR J=30 TO 5 STEP -1
1440   SOUND 6,J:SOUND 8,(3*I+3)
1450   PUT SPRITE 5,,I
1460 NEXT J:GOSUB800:NEXT I:SOUND 7,63
1470 EN=1000
1480 ON BR+1 GOTO 1570,1150,1150
1490 '
1500 IF BR=1 THEN PUT SPRITE 7,,0
1510 PUT SPRITE 6,,0:RETURN
1520 ' オイツカレタ
1530 SPRITE OFF:COLOR 9:PUT SPRITE 5,(10,209),0
1540 GOSUB 1920
1550 BR=BR-1
1560 GOTO 1470
1570 COLOR 6:GOSUB2100
1580 ND=-1:GOSUB2140
1590 PUT SPRITE 1,(0,209),0:PUT SPRITE 5,(10,209),0
1600 LOCATE 9,14:PRINT "          "
1610 LOCATE 9,15:PRINT " *GAME OVER* "
1620 LOCATE 9,16:PRINT "          "
1630 IF PLAY(0) THEN1600
1640 END
1650 REM***Re-Game*****
1660 IF GA=0 THEN CT=500:PT=15
1670 IF GA=1 THEN CT=400:PT=18
1680 IF GA=2 THEN CT=300:PT=20
1690 IF GA=3 THEN CT=30:PT=5:IH=90:IV=60
1700 IF GA=4 THEN CT=300:PT=22
1710 IF GA=5 THEN CT=150:PT=15
1720 IF GA=6 THEN CT=200:PT=22
1730 IF GA=7 THEN CT=100:PT=20
1740 IF GA=8 THEN 1770
1750 RETURN
1760 REM*****!*********
1770 COLOR 7:GOSUB2070
1780 GOTO 1580
1790 REM***SOUND******
1800 '   wall
1810 SOUND 7,55:SOUND 2,0:SOUND 3,2:SOUND 6,25:SOUND 8,16:SOUND 9,16
1820 SOUND11,50:SOUND12,1:SOUND13,15
1830 RETURN
1840 '   point 1
1850 SOUND 7,62:SOUND 0,50:SOUND 1,1:SOUND 8,16:SOUND 9,16
1860 SOUND11,0:SOUND12,1:SOUND13,3
1870 RETURN
1880 '   point 2
1890 SOUND 7,56:PLAY"t255l64v13o5cdefg"
1900 RETURN
1910 '   clash
1920 SOUND 7,7 :SOUND 6,20:SOUND 8,16
1930 SOUND11,0:SOUND12,50:SOUND13,0
1940 RETURN
1950 '   chaser
1960 SOUND 7,59:SOUND 4,0:SOUND 5,3:SOUND10,16
1970 SOUND11,0:SOUND12,3:SOUND13,14
1980 RETURN
1990 '   start
2000 SOUND 7,62:SOUND0,180:SOUND 1,1:SOUND 8,16
2010 SOUND11,100:SOUND12,1:SOUND13,4
2020 RETURN
2030 '   カベヌケ
2040 SOUND 7,56:PLAY"t255l64v13o5gfedc"
2050 RETURN
2060 '   win
2070 SOUND 7,62:PLAY"v15t140l8o4fo5c.o4a16fgab-ago5c4."
2080 RETURN
2090 '   game over
2100 SOUND 7,56:PLAY"v12t100","v9t100","v10t100"
2110 PLAY"l2o4go5c4.d8e-.d4f.e4g.","l2o4e-e-4.f8a-.a-4o5co4ge.","l2o4co4.d8e-.f4dd-c."
2120 RETURN
2130 REM**Start&End***
2140 LOCATE 4, 4:PRINT SPC(22)
2150 LOCATE 4, 5:PRINT " ";P$;" ";P$;" ";P$;H$;H$;P$;" ";P$;" ";P$;" "
2160 LOCATE 4, 6:PRINT " ";V$;" ";P$;" ";V$;" ";V$;" ";V$;" ";V$;" ";V$;" "
2170 LOCATE 4, 7:PRINT " ";V$;" ";V$;" ";V$;" ";P$;H$;H$;P$;" ";V$;" ";V$;" "
2180 LOCATE 4, 8:PRINT " ";V$;" ";V$;" ";V$;" ";V$;" ";V$;" ";V$;" ";V$;" "
2190 LOCATE 4, 9:PRINT " ";P$;H$;P$;H$;P$;" ";P$;" ";P$;H$;H$;P$;" ";P$;H$;P$;" "
2200 LOCATE 4,10:PRINT SPC(22);
2210 IF ND=-1 THEN RETURN ELSE LOCATE10,15:PRINT"HIT ANY KEY"
2220 IN$=INKEY$:IF IN$<>"" THEN 2220
2230 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 2230
2240 LOCATE10,15:PRINT SPC(11)
2250 RETURN
2260 REM***error****
2270 IF ERL=1080 AND ERR=6 THEN GA=8:RESUME 1660
2280 ON ERROR GOTO 0
2290 REM****stop*****
2300 SCREEN0:WIDTH39:COLOR 11:KEY ON:LOCATE,,1:STOP
```


★あなたは知っていましたか？10月号と４月号の紙のインクのニオイが微妙にちがうことを。（鹿児島市・**山崎真二13才**）……【**影**：クンクンクン。はてちがいはないようだが。**編**：クンクンクン。これも仕事のうちかな？】



M5(BASIC-Ⅰ)用

爆弾工場

エントリーコード M5①

山崎　幸信

あなたは，ある国の爆弾工場で製造ラインの管理をしています。ある日，ベルト・コンベアの修理を終えた後，大量の工具がなくなっているのに気がつきました。そうです，ベルト・コンベアに忘れてきたのです。

あなたは，作業用ロボットを操作して，忘れてきた工具をとり除いてください。

ロボットのエネルギーは，最初100あって，0になるとロボットが壊れます。ベルト・コンベアの爆弾にロボットが当っても，壊れてしまいます。

工具を拾うと，一つにつき面の数×10がポイントになり，すべて拾うとつぎの面に進み，残っていたエネルギー×面の数がポイントになります。

ロボットの立っているベルトは，その重みでたるみ，爆弾が近づいてきます。面が進むにつれて，ベルトが老化してたるみが大きくなるので，気をつけてください。

操作方法

タイトルがでたら，適当なKEYを打つと始まります。操作は[W]で上，[Z]で下です。とちゅうで止める時は，[SHIFT]＋[RESET]のあとでRUN2000です。

♥

♥

CHECKER FLAG

Dr.D：配列をうまく使って，プログラムを簡単にまとめているようじゃな。

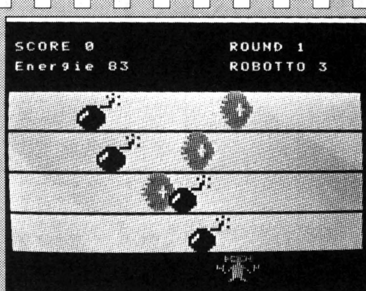
編：配列を自由に使いこなせれば，BASICをマスターした証拠とおっしゃりたいんでしょう。

Dr.D：そうじゃ。

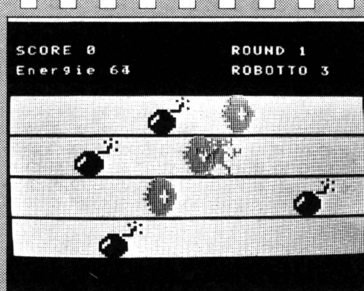
影：なら，私もマスター組ですね。

Dr.D：影君はマズッター組じゃよ。

M-5



《写真1》ほんじゃいってみっか！



《写真2》わっ，ベルトがたるんできたよー！



《写真3》ドドーン!! あわれ，ロボットは壊れたのです

★これを読むとあなたは眠くなります。そーら眠くなってきた……そーら……さあ，ここはお花畑だ。チョウが飛んでいる。さあ，つかまえよう。(岐阜県美濃加茂市・MC-A)……【影：ここはワザとらしくームニャムニャ。】

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

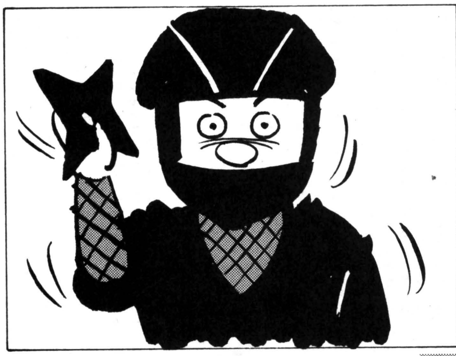
```
10rem "さいよう"
20 stchr "00171d1701a3e72b" to 0
30 stchr "13030306c08081c" to 1
40 stchr "00e8b8e880c5e7d4" to 2
50 stchr "c8c0c06030101038" to 3
60 stchr "000000000000f1f" to 4
70 stchr "37674f5f7f3f1f0f" to 5
80 stchr "000411040c097880" to 6
90 stchr "c0e0e0e0e0c08000" to 7
100 stchr "03070f071f0f3f1f" to 16
110 stchr "3f0f1f070f070300" to 17
120 stchr "c0e0f0f0f8b8bc1c" to 18
130 stchr "bcb8f8f0f0e0c000" to 19
140 stchr "055735100800070f" to 8
150 stchr "1707067023260000" to 9
160 stchr "fa6efa60000587d4" to 10
170 stchr "880040c0c0622602" to 11
180 stchr "0000000000010515" to 20
190 stchr "5555d51410000000" to 21
200 stchr "0000001050565454" to 22
210 stchr "5040000000000000" to 23
220 stchr "001c3e0f0705657d" to 24
230 stchr "3f03030100000000" to 25
240 stchr "0000000000000000" to 26
250 stchr "80c0e0f0f87c341c" to 27
260 stchr "00000000000173de" to 28
270 stchr "0cde730100000000" to 29
280 stchr "00000000f8fe0300" to 30
290 stchr "000003fef8000000" to 31
300 stchr "00000102020307 1b" to 12
310 stchr "3d7e7f7f7f7f7f00" to 13
320 stchr "0060a038f4eedebe" to 14
330 stchr "7efcf8f0e0c08000" to 15
340 end
```

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
10rem "してください"
15 dim HA(2),X(3),Y(3),HX(2),HY(2)
20 cls &80:for I=0 to 3
30 print cursor(0,I*4+8)"████████████████████████████":n
ext
35 view 0,21,31,23:cls
40 view 0,0,31,4:cls
50 print cursor(1,1)"ばくだんこうじょう ▲ I"
60 print cursor(15,2)"I W ▼ Z "
70 print cursor(1,3)"Hit any key"
80 if inkey$<>"" then goto 100
90 goto 80
```

```
100 cls:mag 3:for I=0 to 3
110 scod I+1,4:scol I+1,1:next
120 let ST=3:let T=0:let S=0:let SP=0
130 for I=0 to 3
140 let X(I)=I*32+39:let Y(I)=I*32+39:next
150 let T=T+1:cls:let RX=150:let RY=167:let EN=0
160 scod 0,0:scol 0,4:let TI=100
165 let SP=T mod 5
170 for I=0 to 2
180 let HA(I)=1:let HX(I)=rnd(191)+16:let HY(I)=I*32+39
190 scod I+5,SP*4+12:scol I+5,2*((T-1)/5)+2:next
200 if TI<1 then goto 850 else let TI=TI-1
205 let M$=inkey$
210 if M$="w" and RY>39 then let RY=RY-32
220 if M$="z" and RY<135 then let RY=RY+32
230 loc 0 to RX,RY
250 for I=0 to 3
260 loc I+1 to X(I),Y(I):next
270 for I=0 to 2
280 loc I+5 to HX(I),HY(I):next
300 for I=0 to 2
310 if RX-HX(I)>-9 and RX-HX(I)<9 and HA(I)=1 and RY=HY(I)th
en gosub 800
315 next
320 if HA(0)+HA(1)+HA(2)=0 then goto 810
325 if RY=71 or RY=135 then let RX=RX-16
330 if RY=39 or RY=103 then let RX=RX+16
340 let X(0)=X(0)+16:let X(2)=X(2)+16:let X(1)=X(1)-16:let X
(3)=X(3)-16
350 for I=0 to 3
360 if RY=I*32+39 and RX>X(I)then let X(I)=X(I)+(T+7)
370 if RY=I*32+39 and RX<X(I)then let X(I)=X(I)-(T+7)
375 next
380 for I=0 to 3
390 if RX-X(I)>-8 and RX-X(I)<8 and RY=Y(I)then let EN=1
395 next
400 if EN=1 then goto 850
410 for I=0 to 3
420 if X(I)<0 then let X(I)=255
430 if X(I)>256 then let X(I)=1
440 next
450 if RX>256 then let RX=1
460 if RX<0 then let RX=255
500 print cursor(1,0)"SCORE";S:print cursor(20,0)"ROUND";T
510 print cursor(1,2)"Energie";TI:print cursor(20,2)"ROBOTTO
";ST
520 goto 200
800 scol I+5,0:let S=S+T*10:let HA(I)=0:print "■":return
810 if T=4 or T=7 or T=11 or T=15 then let ST=ST+1
820 let S=S+TI*T:cls:print cursor(1,1)"Energie";TI;"X";T
830 print cursor(2,3)"points =";T*TI
840 gosub 1000:goto 130
850 let ST=ST-1:print "■"
860 scod 0,8
870 if ST=0 then goto 900 else let T=T-1
875 gosub 1000
880 goto 130
900 cls:print cursor(3,0)"SCORE";S;" GAME OVER":print cursor
(3,2)"もういっかいどうぞ    Y/N"
910 let N$=inkey$
920 if N$="y" then cls:goto 120
930 if N$="n" then gosub 2000:cls:end
940 goto 910
1000 for G=1 to 15000:next:return
2000 view 0,0,31,23:cls:end
```

★EYE'S BAND I SUN。実は"会津磐梯山"です。おもしろいでしょ!(東京都武蔵野市・小菅修13才)……【影:残念でした!わかってたよ。編:冷たい人だ。影:正直なのさ。編:バカな正直さで有名!】



M5(BASIC-G)用

NINJA

エントリーコード M5②

長谷川　淳

忍者君は，忍法の修行中です。ある日，テレポートができるようになった忍者君は，腕だめしのために，宇宙人のいる草原に行きました。

HOW TO PLAY

これは，自分がかくした旗を，宇宙から守るゲームです。旗は地中にうめるので，自分で見ることはできません。

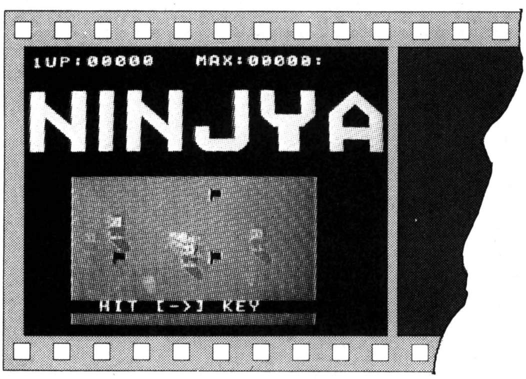
最初に，FLUG　PUTと表示されるので，カーソル・キーで4方向に動かし，適当な所で[1]キーを押すと，そこに旗が置かれます。

こうして10本の旗を置くと，MUSICが流れてゲーム・スタートです。

照準を，カーソル・キーで4方向に動かします。[1]キーを押すと，忍者が照準までワープします。

宇宙人は，こちらからぶつかってゆくと，テレポートして逃げ50点入りますが，逆にぶつかられると，ミス1回で20点減り，数秒間動けなくなります。

FLUGの表示の後にある数字は，見つかってもよ



《写真1》タイトル画面。
デモつきです

CHECKER FLAG

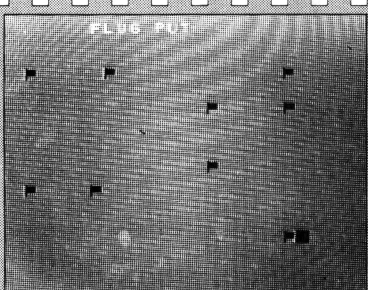
編：アレレ，宇宙人が動かなくなっちゃった。

Dr.D：忍者が宇宙人と旗の間に入って，[1]を押し続けると，動かなくなるようじゃ。

編：どうしたら良いでしょうか？

Dr.D：宇宙人を2人にすれば，いいんじゃないかな。

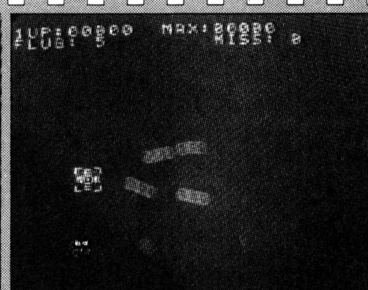
M-5



《写真2》まずは，旗を
地中にうめます



《写真3》カーソルで照準を
移動して――



《写真4》パーッ，と
テレポートします

★ベーマガは永遠に不滅じゃなくて仏滅だ！（愛知県蒲郡市・佐々木　隆15才）……【編：単なるシャレだよね。**編集長**：わからんぞ。**影**：こら，正直に言え！ベーマガはおもしろい本だって。**編**：仏の心を忘れずに！】

い旗の数で，ＭＩＳＳの後はミスの数です。

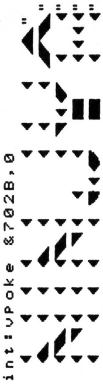
ＦＬＵＧが０になるか，ＭＩＳＳが３になると，ゲーム・オーバーです。ハイ・スコアなら，ネーミング（３文字まで）ができます。また，ジョイ・パッドでも動かせます。

プログラムについて

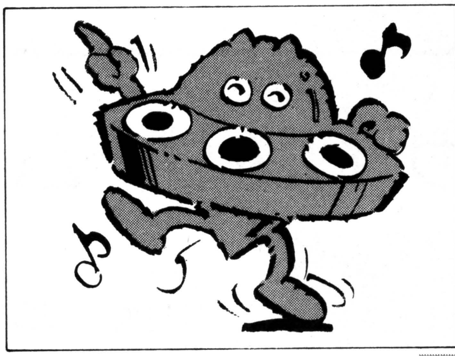
簡単な改造として，効果音を変えることができます。＄ＭＵＳで効果音，＄ＭＵ１でゲーム・オーバーの音，＄ＭＵ２でゲーム・スタート音です。

NINJAのプログラム・リスト

```
10 print "■":console 0:gosub $ST
20 gosub $KC:SC=0:MI=0:PO=5:X=128:Y=96:X1=128:Y1=96:X2=16:Y2
=5:gosub $MU2
30 move 0 on X,Y:move 3 on X2*8,Y2*8:if-play then goto 30
40 IP=inp(&37):K=peek(&702B):X=X+14*((IP=4)+(K=54)+(X>240)-(
IP=1)-(K=55)-(X<16))
50 Y=Y+14*((IP=2)+(K=51)+(Y>185)-(IP=8)-(K=46)-(Y<16))
60 vpoke &702B,0:if status(3)=0 then move 3 to rnd(255),rnd(
191)
70 X2=sprite(3,1)/8:Y2=sprite(3,0)/8:if rcrt(X2,Y2)=127 then
 gosub $PO
80 if coinc(0,3,3)=3 then time$="00:00:00":X1=128:Y1=20:move
 0 on X1,Y1:SC=SC-10:play "o6116crdrcde":MI=MI+1
90 if MI=3 then goto $END
100 if SC<0 then goto $END
110 loc 6 to X,Y:if K=9 then gosub $WARP
120 if play(1)=0 then gosub $MUS
130 print "■ 1UP:"+right$("0000"+num$(SC),5);"   MAX:"+right$
("0000"+num$(HS),5);"  ";NA$
140 print " FLUG:";PO,"MISS:";MI
150 if time$>"00:00:05" then goto 40 else play "o4132cb":got
o 60
160$MUS:play,"v10o6116crcrdefggfedc8d","v10o518crerccde16":r
eturn
170$MU1:play "v15o5116brbrcafradeeg","v15o6116cgfrbagrgdfec"
180 if-play then goto 180 else return
190$MU2:play "o618c4defrdefrd4efgrefgrc4d4c4","o418c4cdefrde
frd4efgrefgrc4d4c4","o314crcrdefrdefrccc":return
200$WARP:erase 0,1,2:move 3 on X2*8,Y2*8
210 for I=7 to 11:loc I to X1,Y1:move I to rnd(255),rnd(191)
,1:next
220 if status(rnd(4)+7)=1 then goto 220
230 X1=X:Y1=Y:for I=7 to 11:move I to X1,Y1,1:next
240 if status(rnd(4)+7)=1 then goto 240
250 for I=7 to 11:erase I:next:move 0 on X1,Y1
260 if abs(X-X2*8)<16 and abs(Y-Y2*8)<16 then play "o6132cad
rrdrec":SC=SC+50:move 3 on rnd(250),rnd(50)
270 return
280$PO
290 vpoke &3800+X2+32*Y2,128:play "o4116c4rbbb","v0","v0":PO
=PO-1:if PO=0 then goto $END
300 SC=SC-20:return
310$END
320 locate 10,10:print "GAME OVER":sleep 2:gosub $MU1:if SC>
HS then HS=SC else goto 390
330 NA$="":print "  INPUT YOUR NAME":print "■■"
340 view 1,0,39,23:locate 0,10:print "0123456789.ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTUVWXYZ":P=&39C0
350 for I=0 to 2:N$=""
360 sleep 1,10:K=peek(&702B):vpoke P,0:P=P+(inp(&37)=4)+(K=5
4)-(inp(&37)=1)-(K=55)
370 vpoke P,30:if K=9 then N$=chr$(vpeek(P-40)):NA$=NA$+N$:p
oke &702B,0 else goto 360
380 locate 5,15:print NA$:next:goto 390
390 sleep 1:poke &702B,0:goto 10
400$KC:print "■■FLUG PUT"
410 A=128:B=96:for I=1 to 10
420 K=peek(&702B):IP=inp(&37):A=A+8*((IP=4)+(K=54)+(A>240)-(
IP=1)-(K=55)-(A<10))
430 B=B+8*((IP=2)+(K=51)+(B>180)-(IP=8)-(K=46)-(B<30)):loc 1
2 to A,B
440 VP=&37FF+A/8+(B/8)*32:poke &702B,0
450 if K<>9 then goto 420
460 if vpeek(VP)=127 then print "■■":goto 420 else vpoke VP,
127:next:sleep 1,5:color 127,&22
470 print "■                    ":erase:return
480$ST:restore:mag 2:bcol 2:erase 6
490 for I=0 to 31:read A$:stchr A$ to I:next
500 data 070f00000d0d0000,0f1f1f0f0e0e0000,fcf83030b0b03020,
f0f8f8f070700000
510 data 00000f0f0f0f0f0f,0303030000000e0e,0000c0c0c0c0c0c0,
0000000000000e0e0
520 data 0f07030100000000,0000000000000000,f0f8fcfcfe7e3e0e,
0000000000000000
530 data 0000000000000000,071135311f0e0000,0000000000000000,
e0185c8cfce00000
540 data 0000000000000000,000e0e0e00000911,0000000000000000,
00e0e0e000001008
550 data 1180070300000000,0000000000000000,0888f8f878000000,
0000000000000000
560 data f083808300035455,55540300838083f0,0fc101c100c02aaa,
aa2ac000c101c10f
570 data 3ca6abd5abd56a3c,0000000000000000,0000000000000000,
0000000000000000
580 stchr "407e7e7e7e404040" to 127,1:stchr "407e7e7e7e40404
0" to 128,1
590 for I=129 to 131:stchr rpt$(16,"0")to I:next
600 color 127,&12:color 128,&12:color 152,&EE
610 scod 0,0:scod 1,4:scod 2,8:scod 3,12:scod 4,16:scod 5,20
620 scod 6,24:scol 6,14:scod 12,128:scol 12,1
630 scol 0,1:scol 1,11:scol 2,1:scol 3,1:scol 4,14:scol 5,1
640 for I=7 to 11:scod I,28:scol I,4:next
650 joint 2 to 1,3:joint 1 to 0,1:joint 5 to 4,3:joint 4 to
3,1
660 print "■  1UP:00000    MAX:"+right$("0000"+num$(HS),5);":
";NA$:bcol
670 print:print:vpoke &702B,0
680 print "
690 print "
700 print "
710 print "
720 print "
730 view 5,10,22,21:color 224,&22:cls &E0
740 for I=0 to 3:locate rnd(16),rnd(10):print "4":next
750 move 3 on rnd(108),rnd(60):move 3 to rnd(128),rnd(60)
760 if rnd(5)=0 then move 0 on rnd(108),rnd(60):locate 0,10:
print "  HIT [->] KEY    ■"
770 vpoke &702B,0:if peek(&702B)=55 or inp(&37)=1 then view:
cls:bcol 2:erase:gosub $MU2:goto 790
780 if status(3)=0 then goto 750 else goto 760
790 if-play then goto 790 else return
```



★ある本屋でのでき事。**縄吉君**：マイコンＢＡＳＩＣマガジンください！**本屋の人**：ラジオマガジンならあるけど，なんですかそれ??（愛知県名古屋市・**縄吉賢治14才**）……【**一同**：ガックリ！（まるで墓場のようだ）】



MAX MACHINE（ミニ・ベーシック）用

フォッサマグナ

高見　清

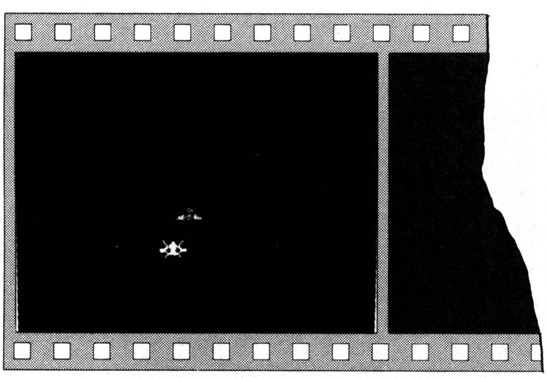
ゲームについて

宇宙船フォッサマグナ号をあやつって，敵のＵＦＯトロイデを破壊してください。Ⓐで左，Ⓓで右に動きます。宇宙船は放っておくと高度がだんだん下がり，つい落してしまうので，⊡キーで高度を上げてください（まん中より上へはいけません）。

トロイデは上方から出てきます。少し下に近よって，スペース・キーでビームを発射してください。ビームは見えませんが，当たると画面が一瞬赤く光ります。

プログラムについて

スプライト，スプライト衝突検出機能を使ってみました。入力は，スプライト定義の**リスト１**を入れ，ＲＵＮ，ＮＥＷを実行し，**リスト２**を入れてＲＵＮ，ＮＥＷします。つぎに**リスト３**のメインプログラムを入れて，ゲーム・スタートです。



《写真１》実行画面。なかなかのものですぞ!!

《リスト１》スプライト定義

```
10 POKE49,127:POKE50,3:V=53248
20 POKE2040,15:POKEV+21,0:POKEV+39,15
30 FORI=0TO63:READA:POKE960+I,A:NEXT
40 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
50 DATA16,0,8,8,24,16,4,60,32
60 DATA2,126,64,3,255,192,6,126,96
70 DATA252,60,63,252,60,63,2,126,64
80 DATA1,255,128,2,0,64,4,0,32
90 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
100 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

《リスト２》スプライト定義

```
10 V=53248
20 POKE2041,14:POKEV+21,0:POKEV+40,5
30 FORI=0TO63:READA:POKE896+I,A:NEXT
40 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
50 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
60 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0
70 DATA0,0,0,0,0,32,0,0,32
80 DATA0,0,64,0,24,64,0,102,128
90 DATA0,90,128,0,129,0,3,36,192
100 DATA15,60,240,127,165,254,255,24,255
,0
```

《リスト３》メイン・プログラム

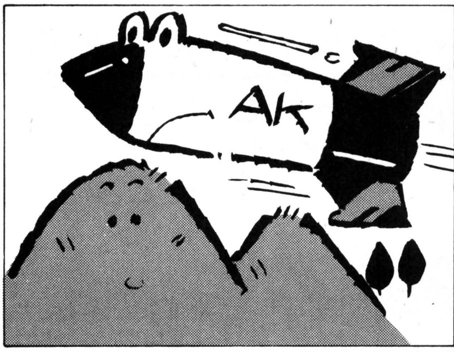
```
10 PRINT"■":CLR:V=53248:K=53281:A=100:B=
200:POKEV+21,3
20 Y=24:X=150:POKEK,6
30 Y=Y+2:GETC$:X=X+INT(RND(1)*2)*16-8:IF
Y>230ORX<24ORX>255THEN20
40 B=B+1:IFC$="."ANDB>150THENB=B-3
50 IFC$="A"ANDA>27THENA=A-4
60 IFC$="D"ANDA<251THENA=A+4
70 POKEV,A:POKEV+1,B:POKEV+2,X:POKEV+3,Y
80 POKEV+30,0:IFB>235ORPEEK(V+30)=3THENP
OKEK,2:END
90 IFC$=" "ANDB<Y+30ANDA-8<XANDA+8>XTHEN
POKEK,2:GOTO20
100 GOTO30
READY.
```

☆

☆

MAX

★４月号P.125の富東君，顔も運動も勉強もバツグンの僕が友人になってあげよう！同じクラスになれるといいね。（神奈川県平塚市・古賀修14才）……**【編：実は富来くんのマチガイでした。でもこういうふれあいってイイネ!!】**



MULTI 8用

移植版 誘導ミサイル・ゲーム

中西　盛磨

これは，ベーマガ'83年2月号のＦＭ－７用「誘導ミサイル・ゲーム」の移植版です。

遊びかた

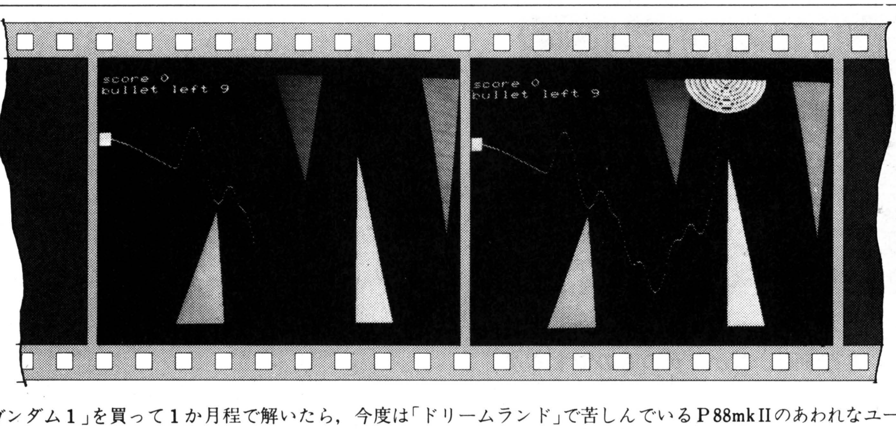
[2][5]のキーでミサイルの発射角度を決めて，スペース・キーで発射します。あとは[2]，スペース，[5]で，ミサイルを誘導します。

[5]のキーを押すと，ミサイルの上へ行く速さがふえていきます。[2]のキーを押すと，ミサイルが下へ行く速さがふえていきます。スペース・キーは，下なり上なりに動く速さを一定にします。

命中すると，ミサイルが３発ふえます。

誘導ミサイル・ゲームのプログラム・リスト

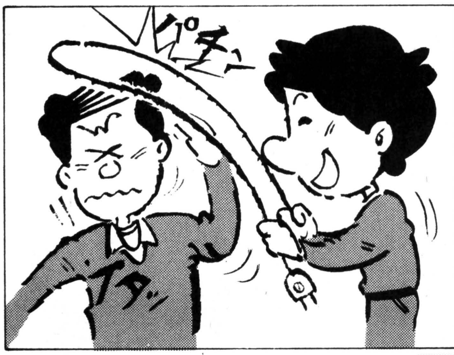
```
1 CLS 2
2 CLS
3 CONSOLE 0,25,0,1
10 MS=0:BT=10
30 PLAY"T250O4V15C":SOUND 7,&HFF:CLS 3
40 LOCATE 0,0:PRINT"score";MS:LOCATE 0,1:PRINT"bullet left";BT
60 FOR A=0 TO 7:COLOR =(A,A):NEXT
70 MN=INT(RND(1)*2+2)
80 YVV=0:YV=0
90 FOR A=0 TO MN
100 MLX(A)=INT(RND(1)*50+130*A+100):MLW(A)=INT(RND(1)*40+50):MTH(A)=INT(RND(1)*8
0+80):MTX(A)=INT(RND(1)*MLW(A)+MLX(A))
110 NEXT
120 T=1
130 FOR A=0 TO MN:PLAY"T250L64CDEFG"
150 SOUND 0,0:IF T=1 THEN LINE (MLX(A),199)-(MTX(A),199-MTH(A)),PSET,A+1:LINE(MT
X(A),199-MTH(A))-(MLX(A)+MLW(A),199),PSET,A+1:PAINT (MLX(A)+MLW(A)/2,199),A+1,A+
1
160 IF T=-1THEN LINE(MLX(A),0)-(MTX(A),MTH(A)),PSET,A+1:LINE(MTX(A),MTH(A))-(MLX
(A)+MLW(A),0),PSET,A+1:PAINT(MLX(A)+MLW(A)/2,0),A+1,A+1
170 T=-T
180 NEXT
190 HY=INT(RND(1)*100+50):TY=INT(RND(1)*190+5):LINE(0,HY-5)-(20,HY+5),PSET,7,BF:
LINE(610,TY-5)-(629,TY+5),PSET,7,BF
200 GOTO 260
210 K$=INKEY$
220 IF K$="2" THEN S=S+2:IF S>90 THEN S=90:GOTO 260
222 COLOR 2
230 IF K$="5" THEN S=S-2:IF S<-90 THEN S=-90:GOTO 260
240 IF K$=" " THEN 330
250 IF K$="" THEN 210
260 LINE (20,HY-10)-(52,HY+10),PSET,0,BF
310 LINE(20,HY)-(32*COS(S*3.1415/180)+20,HY+10*SIN(S*3.1415/180)),PSET,7
320 GOTO 210
330 XV=COS(S*3.1415/180)*2:YV=SIN(S*3.1415/180)
340 SOUND 7,&HF8:SOUND 9,15:SOUND 10,15:SOUND 6,0:SOUND 8,15
350 X=32*COS(S*3.1415/180)+20:Y=HY+10*SIN(S*3.1415/180)
360 K$=INKEY$
370 IF K$="2" THEN YVV=.5:GOTO 400
380 IF K$="5" THEN YVV=-.5:GOTO 400
390 IF K$=" " THEN YVV=0 :GOTO 400
400 YV=YV+YVV
410 X=X+XV:Y=Y+YV
420 COLOR 7
430 IF X>639 THEN X=639:GOTO 520
440 IF Y<0 THEN Y=0:GOTO 520
450 IF Y>199 THEN Y=199:GOTO 520
460 SOUND 2,X MOD 255:SOUND 3,INT (X/255)+1
470 SOUND 4,Y MOD 255:SOUND 5,INT (Y/255)
480 IF POINT(X+1,Y)>0 THEN 510
490 PSET (X,Y)
500 GOTO 360
510 IF POINT(X+1,Y)=7 THEN GOTO 610
520 SOUND 7,7
530 FOR A=0 TO 63
540 SOUND 6,A
550 CIRCLE (X,Y),A,(A MOD 8)
560 NEXT
570 BT=BT-1
580 IF BT<0 THEN 680
590 FOR A=0 TO 5000:NEXT :GOTO 30
600 SOUND 7,&HFF
610 FOR A=0 TO 199 STEP 2
620 SOUND 3,A:SOUND 4,199-A:SOUND 5,Y/20
630 LINE (X,Y)-(400,A),PSET,0
640 LINE (X,Y)-(400,A+1),PSET,7
650 NEXT
660 MS=MS+10:BT=BT+3
670 GOTO 520
680 LOCATE 10,10:PRINT"game over"
690 PRINT"Do you want to replay (y/n) ?"
700 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 700
710 IF A$="Y" THEN RUN
720 IF A$="N" THEN END
730 GOTO 700
```



《写真１》角度を決めて発射です。シュルル～

《写真２》ズワーン!! みごと失敗です

★「ガンダム１」を買って１か月程で解いたら，今度は「ドリームランド」で苦しんでいるＰ88mkⅡのあわれなユーザーです!?（京都府福知山市・**デゼニランド**）……【**編**：ねっ，１度成功すると欲がでてくるんですよね!】



MZ-80K/C/1200/700用

ケーブル・マン

エントリーコード MK①

浪花　狂二

前書き

まず長いなわを用意します。その両端を影とDr.Dが持って地面に置きます。そして，Dr.Dがなわを地面に打ちつけると，アラ不思議，なわが浮き上がって波のようになり影の方へ動いて行きます。

この原理を応用したのが，このケーブル・マンなのです。

あらすじ

君は，太陽観測用宇宙船の食堂の皿洗い。ある日突然，ＡＬＩＥＮの侵入で，宇宙船制御装置(コントローラー)に直結していたコンピュータが破壊されてしまった。

そこで，君が個人的に持ってきていたＭＺをケーブルで制御装置に直結することになった。ところが，ケーブルを引いている君をまたＡＬＩＥＮが襲ってきたのだった。

遊びかた

ワン・キー・ゲームです。ＲＵＮさせると，タイトルが出ます。しばらく放置しておくと，ゲーム画面に変わりますので，何かキーを押してください。ＧＡＭＥがＳＴＡＲＴします。

上からＡＬＩＥＮが降ってくるので，スペース・キーを押してケーブルを浮かせ，ＡＬＩＥＮにケーブルを切られないようにして右端までケーブルを引いていってください。

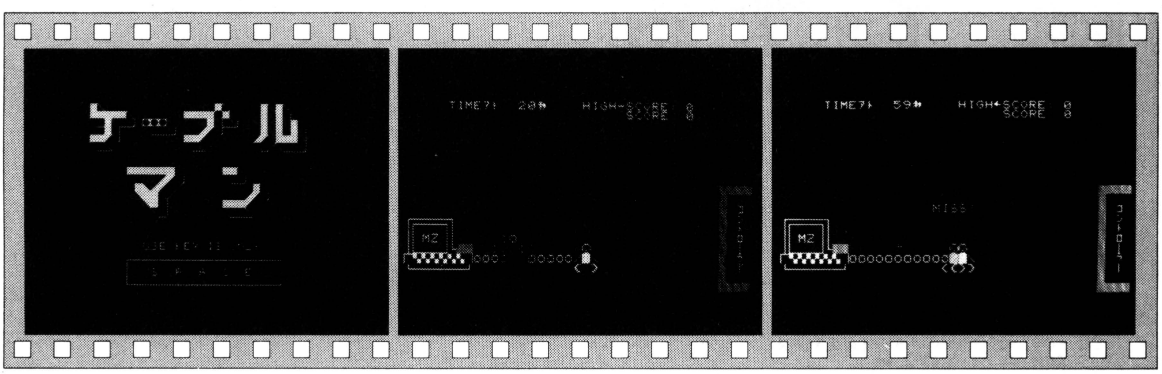
１本つなげるたびに10点です。制限時間は１分です。がんばってください。

CHECKER FLAG

Dr.D：アイデア賞ものだな。なかなか，よくできとるよ。

編：アイデアいかんで，ゲームって，いくらでもおもしろくなるもんなんですね。

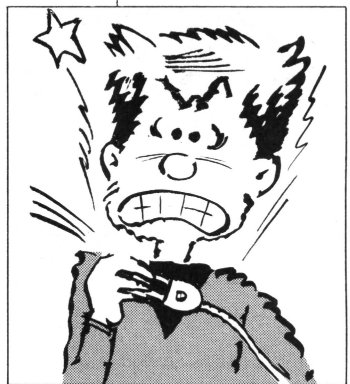
Dr.D：そうだな。最近はキャラクタがキレイなものが多いが，それだけではワシは満足できんのだよ。



《写真１》タイトル画面　《写真２》あっ，ミスッちゃった!!　《写真３》今度こそはー，むずかしいんよ！

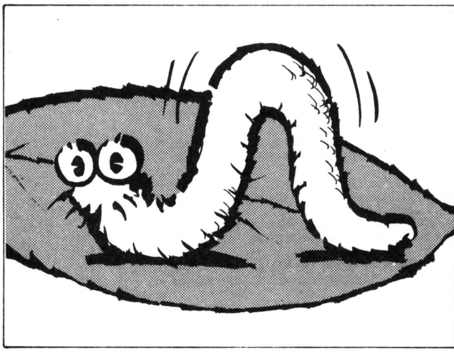
★ベーマガマガマガミマガマガ，合わせてマガマガムマガマガ！影さんいえる？(愛知県豊明市・土居武幸14才)
……【影：わおーっ，恐怖の早口ことば!!編：やれやれ!!影：ベーマガマガマガ，マガグギガゴゲーッ!!】

ケーブル・マンのプログラム・リスト



```
45 REM ♥♥ DATA ♥♥
50 MA$=CHR$(104)+"■■■■o/■\■■■■<■>":MC$=" ■■■   ■■■■   "
55 KE$="oo■■■■o■■o■■■■   o":KC$="  ■■■■     ":KF$="ooo"
60 GOSUB1600
80 S=0:Y=18:K=0:AD=0
100 GOSUB1000:CURSOR14,14:PRINT"ARE■YOU■READY■?"
105 GETW$:IFW$=""THEN105
280 CURSOR14,14:PRINTSPC(15):TI$="000000"
295 REM ♥♥ MAIN ♥♥
300 T=60-VAL(RIGHT$(TI$,2)):CURSOR12,3:PRINTT;"■ "
305 IFVAL(MID$(TI$,4,1))=1THEN1500
310 IFK=1THENGOSUB750:GOTO320
315 GETW$:IFW$=" "THENGOSUB720
320 IFF=1THENF=0:GOTO350
325 CURSORX,Y:PRINTMC$:X=X+1:CURSORX,Y:PRINTMA$:F=1
330 IFX=34THEN2000
345 REM ♥♥ ALIEN ACT.♥♥
350 IFAD=0THENGOSUB700:GOTO300
355 IFPEEK(AD)=210THENPOKEAD,0
360 AD=AD+40:IF(PEEK(AD)=72)*(AD>54008)THENGOSUB770:GOTO300
370 IFAD>54048THENGOSUB700:GOTO300
375 POKEAD,210:GOTO300
690 REM ■■■■■ SUB ■■■■■
695 REM ♥♥ ALIEN APPEAR ♥♥
700 IFX<15THENAD=0:RETURN
705 R=X-INT(RND(T)*5):AD=53608+R
710 POKEAD,210:RETURN
715 REM ♥♥ ｹｰﾌﾞﾙ APPEAR ♥♥
720 IFX<15THENRETURN
722 CURSORX-1,18:PRINT"\■■ ":USR(62):CURSORX-1,19:PRINT"/"
723 M=X-3:K=1:CURSORM,17:PRINTKE$:RETURN
724 M=X-3:K=1:CURSORM,17:PRINTKE$:RETURN
725 REM ♥♥ ｹｰﾌﾞﾙ DISAPPEAR ♥♥
730 K=0:CURSORM+1,19:PRINTKF$:RETURN
745 REM ♥♥ ｹｰﾌﾞﾙ MOVE ♥♥
750 CURSORM,17:PRINTKC$
755 M=M-1:IFM=10THENGOSUB730:RETURN
760 CURSORM,17:PRINTKE$:RETURN
765 REM ♥♥ ｹｰﾌﾞﾙ CUT ♥♥
770 CURSOR17,14:PRINT"MISS!"
775 FORI=1TO3:MUSIC"‾F0_F0":NEXTI
780 GOSUB1000:K=0:AD=0:RETURN
995 REM ♥♥ FIRST DISPLAY ♥♥
1000 X=12
1010 PRINT"■"
1015 CURSOR5,3:PRINT"TIMEｱﾄ";TAB(20);"HIGH-SCORE:";HS
1020 CURSOR25,4:PRINT"SCORE:";S
1050 RESTORE:FORI=15TO20:READD$:READD1$:CURSOR0,I:PRINTD$;TAB(36);D1$:NEXTI
1055 CURSOR36,12:PRINT"▒▒▒■■■■■▒■■▒■ｺ":CURSOR36,21:PRINT"▒■■▒▒▒"
1060 CURSORX,Y:PRINTMA$:RETURN
1065 REM ♥♥ DISPLAY DATA ♥♥
1070 DATA┌───┐,▒ ｼ,|┌──┐|,▒ ﾄ,|| MZ ||,▒ ﾛ,|└──┘▒▒,▒ |,|‾‾‾‾‾‾|oo,▒ ｳ,└────┘
1075 DATA▒ |
1495 REM ♥♥ OVER ♥♥
1500 CURSOR17,14:PRINT"OVER":FORI=1TO2:MUSIC"_D0‾D0_F0‾G0_C0‾C0":NEXTI
1505 IFS>HSTHENHS=S
1507 PRINT"■":CURSOR10,5:PRINT"YOUR SCORE:";S
1510 CURSOR10,7:INPUT"ﾓｳ1ﾄﾞPLAYｽﾙ?(Y/N)";W$:IFW$="Y"THEN80
1520 PRINT"■":CURSOR17,14:PRINT"BYE!■■■■■■":END
1595 REM ♥♥ ﾀｲﾄﾙ ♥♥
1600 PRINT"■"
1610 PRINT"      ■\          ■\    ■\■\"
1615 PRINT"      ■■■■\      ■■■■\■\    ■ ■ | "
1620 PRINT"      \ ■\ \ ■■■\      ■ | \    ■ ■ ■\"
1625 PRINT"        ■ |‾   \ \   ◢■‾      ■ ■ ■ | "
1630 PRINT"      ■■◤\    ‾‾‾   ■■◤ /    ◢◤\■■■ | "
1635 PRINT"      \ \/           \  /    \\/\   \| "
1640 PRINT"       ‾‾             ‾‾       ‾  ‾‾‾  "
1650 PRINT
1680 PRINTTAB(10);"■■■■■■■\      ■■\"
1685 PRINTTAB(10);"\      ◢◤\      \ \ "
1690 PRINTTAB(10);" ■■◢◤ /         ‾‾ ■\"
1695 PRINTTAB(10);" ◥■■\/           ◢◤\ "
1700 PRINTTAB(10);"   ◥■ |        ■■■◤ /"
1705 PRINTTAB(10);"     \ |        \  \/"
1710 PRINTTAB(10);"      ‾          ‾‾‾"
1750 CURSOR12,18:PRINT"USE KEY IS ONLY■"
1760 PRINTTAB(10);"┌─────────────┐"
1765 PRINTTAB(10);"|  S  P  A  C  E  |"
1770 PRINTTAB(10);"└─────────────┘"
1780 FORI=0TO3000:NEXTI:RETURN
1995 REM ♥♥ SUCCESS ♥♥
2000 CURSOR17,14:PRINT"CLEAR":MUSIC"‾C0_C0C0‾C0_C0‾C0‾C0":S=S+10
2010 GOSUB1000:K=0:AD=0:GOTO300
```


★ふん，どーせね，ナイコンでMAPPY買ったヒマ人ですよ!!（岩手県盛岡市・**佐藤　恒12才**）……【**影**：かしこい!!その手口はゲーム・プロ!!カートリッジ持ってマイコンショップへなんて，さすがやネー!!】



MZ-80K/C/1200/700(SP-5030)用

シャクトリ シャクトリ

エントリーコード MK②

KEI

ゲームの説明

このゲームは，２匹のシャクトリ虫が追いかけっこをするものです。

シャクスケを操作して，シャクゴローの落とすレロレロ玉を食べます。ところが，レロレロ玉を食べるとお腹がいっぱいになって動きがにぶくなります。

> **CHECKER FLAG**
>
> **影**：♪しゃ～くとり～　しゃ～くとり～　お金はありません～♪
>
> **編**：なんか，カンちがいしてんとちゃうの？
>
> **Dr.D**：まあ，よく見かけるゲームだな。ＭＺのゲームを見ると，５，６年前の頃を思いだすよ。
>
> **編**：ゲームができた!! って感動してね。

そのときは，思いきってシャクゴローにかみついてください。かみつくと，１面クリアとなります。

キー操作

キー操作は，[W][X][A][D]で上下左右に動きます。キーを押すと体が伸び，離すとちぢみます。

そのほか

言い忘れましたが，シャクゴローもこっちを追ってきます。かみつかれたら，当然１匹死にます。

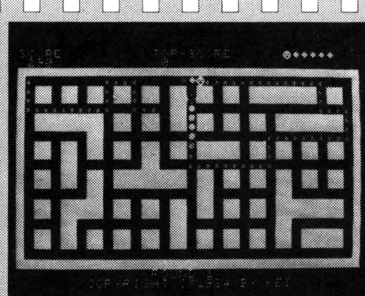
特に相手の進行方向の直前の交差点を横ぎったりすると，まず勝ち目はありません。それと，頭どうしの衝突は，タイミング次第で勝てるようになっています。

♥

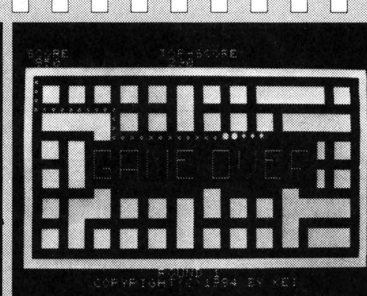
♥



《写真１》タイトル画面



《写真２》パクパク，レロレロ玉を食べちゃおう



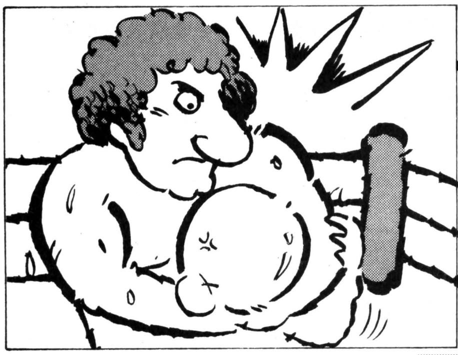
《写真３》ゲーム・オーバー

★僕は苦労してＸ１を買ったのにＨ君はＰ－88mkⅡが当たった。ちくしょう！（富山県射水郡・松木伸之12才）…【**編**：影さんみたいに他人をうらやむことはしないように。**影**：冷たいな…。編くんと私の仲じゃないの！】

```
10 DIMW1(9),W2(9),V(3)
20 POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0:TEMPO7
30 VR=53248:V(0)=-40:V(1)=-1:V(2)=40:V(3)=1
40 D=40:E=206:F=207:G=68:H=71:I=189:K=67:TL=4513:TH=4514
50 GOSUB3000
60 GOSUB100
70 GOSUB4000
80 GOTO50
100 REM■■GAME START■■
110 REM 1ｹﾞｰﾑ ｼｮｷ
120 S=0:SS=1E+4:R=1:L=3
130 REM■■ROUND START■■
140 REM ﾗｳﾝﾄﾞ ｼｮｷ
150 M1=0:P1=0:L1=0
160 W1=54085:W1(0)=54125
170 P2=0:L2=0:V=2:MF=0
180 W2=53409:W2(0)=53369
190 GOSUB2000
200 REM ｺﾝﾄﾛｰﾙ
210 GETC$:IF(C$="")GOTO500
220 C=0+(C$="W")*D+(C$="A")-(C$="X")*D-(C$="D")
230 IFC=0GOTO500
240 W=W1+C:J=PEEK(W)
250 IFJ=KGOTO300
260 IFL1=9GOTO300
270 L1=L1+1:P1=P1-1-(P1=0)*10:W1(P1)=W1:POKEW1,G:W1=W:POKEW,E
280 IFJGOTO700
290 POKETL,0:POKETH,1:USR(68):USR(71)
300 REM ﾃｷ ﾉﾋﾞﾙ
310 IFMFGOTO600
320 IF(PEEK(V(V+1+(V=3)*4)+W2)=K)*(PEEK(V(V-1-(V=0)*4)+W2)=K)GOTO380
330 RD=INT(RND(1)*20):IFRD<4THENV=RD:GOTO380
340 A=W1-VR:Y=INT(A/D):X=A-Y*D:A=W2-VR:U=INT(A/D):T=A-U*D
350 B=ABS(Y-U):A=ABS(X-T)
360 IFA>BTHENV=3+(X<T)+(X<T)
370 IFA<BTHENV=2+(Y<U)+(Y<U)
380 W=W2+V(V):J=PEEK(W):IFJGOTO420
390 L2=L2+1:P2=P2-1-(P2=0)*10:MF=(L2=9)
400 W2(P2)=W2:POKEW2,H:W2=W:POKEW,F:GOTO210
410 REM ﾃｷ ｼｮｳﾄﾂ
420 IFJ=IGOTO390
430 IF(J=H)+(J=K)THENV=V+1+(V=3)*4:GOTO380
440 POKEW2,H:POKEW,F:GOTO900
500 REM ﾁﾁﾞﾑ
510 IFL1<=M1GOTO300
520 P=P1+L1:POKEW1(P+(P>9)*10),0:L1=L1-1
530 POKETL,128:POKETH,1:USR(68):USR(71)
540 GOTO300
600 REM ﾃｷ ﾁﾁﾞﾑ
610 Q=P2+L2:POKEW2(Q+(Q>9)*10),I:L2=L2-1:MF=(L2>0)
620 GOTO200
700 REM ｼｮｳﾄﾂ
710 IF(J=F)+(J=H)GOTO1000
720 IFJ=GGOTO900
730 REM ﾄｸﾃﾝ
740 POKETL,0:POKETH,1:USR(68)
750 S=S+L1*10:M1=M1-.1*(M1<7):PRINT"■■";S;:IFS>=SSGOSUB800
760 USR(71):GOTO300
800 REM 1ﾏﾝﾃﾝ
810 IFL<3THENCURSOR30,L-1:PRINT"♉◆◆◆◆◆":L=L+1:SS=SS*2
820 RETURN
900 REM ｼﾎﾞｳ
910 POKEW1,107
920 FORA=0TOL1
930 POKEW1(P1),107:P1=P1+1+(P1=9)*10
940 NEXT
950 MUSIC"A3$GFEDC_B_AR7
960 L=L-1:IFL=0THENRETURN
970 GOTO140
1000 REM ｸﾘｱｰ
1010 POKEW2,107
1020 FORA=0TOL2
1030 POKEW2(P2),107:P2=P2+1+(P2=9)*10
1040 NEXT
1050 POKEW1,E
1060 MUSIC"G3FEDADFCGEGEGEFABG‾C8
1070 S=S+R*L1*10:PRINT"■■";S:IFS>=SSGOSUB800
1080 R=R+1:MUSIC"R9R
1090 GOTO130
2000 REM ｶﾞﾒﾝ
2010 GOSUB2400
2030 IFL=1GOTO2060
2040 FORA=1TOL-1:CURSOR30,A-1:PRINT"♉◆◆◆◆◆
2050 NEXT:CURSOR0,2
2060 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2070 PRINT"■                                      ■
2080 PRINT"■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■■■ ■■ ■
2090 PRINT"■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■■■ ■■ ■
2100 PRINT"■                  ■■                  ■
2110 PRINT"■ ■■■■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■■■ ■
2120 PRINT"■ ■■■■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■■■ ■
2130 PRINT"■       ■■                             ■
2140 PRINT"■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■
2150 PRINT"■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■
2160 PRINT"■    ■■       ■■                       ■
2170 PRINT"■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■
2180 PRINT"■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■
2190 PRINT"■       ■■          ■■       ■■        ■
2200 PRINT"■ ■■ ■■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■■■ ■
2210 PRINT"■ ■■ ■■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■■■ ■
2220 PRINT"■    ■■          ■■          ■■        ■
2230 PRINT"■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■ ■
2240 PRINT"■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■■ ■
2250 PRINT"■                                      ■
2260 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2270 PRINTTAB(15);"ROUND";R
2280 GOSUB2410
2290 POKEW1,E:POKEW1(0),G
2300 POKEW2,F:POKEW2(0),H
2310 RETURN
2400 PRINT"■SCORE";TAB(15);"TOP-SCORE":PRINTS;TAB(15);TS:RETURN
2410 CURSOR8,24:PRINT"COPYRIGHT(C)1984 BY KEI";:RETURN
3000 REM■■TITLE■■
3010 GOSUB2400
3030 PRINT:PRINT
3040 PRINT"     ◥      ◢◤■ ■  ■ ■    ◥     ◢◤■ ■  ■ ■
3050 PRINT"     ◥  ┼┐   ■ ■◤ ■ ■ ■ ◥  ┼┐   ■ ■◤ ■ ■
3060 PRINT"     __◢|   _◢ ■    _◢    __◢|   _◢ ■   _◢
3080 PRINTTAB(13);"■■■NAME          ┌─┐
3090 PRINT"       ♉◆◆◆◆◆ ｼｬｸｽｹ          |W|
3100 PRINTTAB(24);"└┬┘
3110 PRINT"       ♉●●●●● ｼｬｸｺﾞﾛｰ    ┌─┐ | ┌─┐
3120 PRINTTAB(21);"|A├─┼─┤D|
3130 PRINT"       ▪        ﾚﾛﾚﾛﾀﾞﾏ   └─┘ | └─┘
3140 PRINTTAB(24);"┌┴┐
3150 PRINTTAB(24);"|X|
3160 PRINTTAB(24);"└─┘
3170 CURSOR15,21:PRINT"START [<S>]
3180 GOSUB2410
3190 X0=1:Y0=0:X1=0:Y1=0:MF=1:C=0
3200 GETS$:IFS$="S"THENRETURN
3210 GOSUB3300:GOTO3200
3300 IFMFGOTO3400
3310 X=X1:Y=Y1:GOSUB3500:X1=X:Y1=Y
3320 CURSORX,Y+2:PRINT" ":CURSOR39-X,8-Y:PRINT"▪"
3330 C=C-1:IFC=1THENMF=1
3340 RETURN
3400 X=X0:Y=Y0:GOSUB3500
3410 CURSORX,Y+2:PRINTCHR$(103):CURSOR39-X,8-Y:PRINTCHR$(104)
3420 CURSORX0,Y0+2:PRINT"◆":CURSOR39-X0,8-Y0:PRINT"●":X0=X:Y0=Y
3430 C=C+1:IFC=10THENMF=0
3440 RETURN
3500 IF(Y=0)*(X<39)THENX=X+1:RETURN
3510 IF(Y<6)*(X=39)THENY=Y+1:RETURN
3520 IF(Y=6)*(X>0)THENX=X-1:RETURN
3530 IF(Y>0)*(X=0)THENY=Y-1:RETURN
4000 REM■■GAME OVER■■
4010 IFS>TSTHENTS=S
4020 FORY=10TO14:CURSOR7,Y:PRINTSPC(26):NEXT:T=10
4030 CURSOR9,11:A$=" ■■■‾■■■ ■■ ■_■■■_":GOSUB4200
4040 A$="■■‾■■■ ■■ ■■‾■■■ |■■ |■■‾|":GOSUB4200
4050 A$="■■ |■■ |■■ |■■\/| ■■ ■■ ":GOSUB4200
4060 A$="■■‾ ■■‾■■ ■■ ■■‾■■_":GOSUB4200
4070 A$="■■■■ ■■ ■■ ■_■■■ |■■ |■■‾":GOSUB4200
4080 A$="■■ ■■ ■■\/■■ |■■ |":GOSUB4200
4090 A$="■‾ ■■‾■■ ■■ ■■‾■■_":GOSUB4200
4100 A$="■■■ ■■ ■■ ■■■‾■■■/■■_■\":GOSUB4200
4110 MUSIC"R9":RETURN
4200 FORA=1TOLEN(A$)
4210 B$=MID$(A$,A,1):IFASC(B$)>20THENPOKETH,T:USR(68):T=T+1
4220 PRINTB$;:NEXT:RETURN
```


★友人Y.IはＭＳＸをけなしまくっているがそいつのパソコンは今押入れの中だ。(大阪市・前原幸司14才)……
【編:かわいそうに。影:カワイソウニ。世の中役に立たないモノが多すぎるよ，ホント!編:よく言うよ!】

MZ-700(Hu-BASIC)用



新・日本プロレス

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード MK③

ウイナルド平松

ストーリー

1984年のある日のこと，あなたは，今まで自己流でレスラーと同じくらいの練習をつみ，春に新・日本プロレスにのりこんでいった。

決戦の日は4月1日，蔵前国技館で決着をつけることになった。

そこで，これは一大事と新日本の革命はおさまり，1人1人かかってくる。あなたはホーガンを倒せるか。

戦いかた

カーソル・キーの右と左で赤コーナーの自分を動かし，手と手が重なったときにカーソル・キーの上を連射すると，そのタイミングにより技がかけられますが，相手も技をかけてきますし，技をかけ損なうと技をかけられます。そのかわり自分の技のほうがかけやすいです。

プログラムのしくみ

このプログラムは，始めに初期設定→メイン→技というようにリストに書いてありますので，それを見てください。

ちなみに変数について主なものをあげると，Qは自分のスタミナ(勝つごとに150ずつ増えるので勝負は早めに)，PC＄は技の名前(相手)，MZ＄は自分のかける技の名，A＄は自分のかっこう，B＄は相手のかっこう，Pは相手のスタミナ，N＄は相手の名前，SSは相手がかける技によって減るスタミナの量，Dは自分がかける技によって減るスタミナの量です。まあこんなとこかな。

改　造

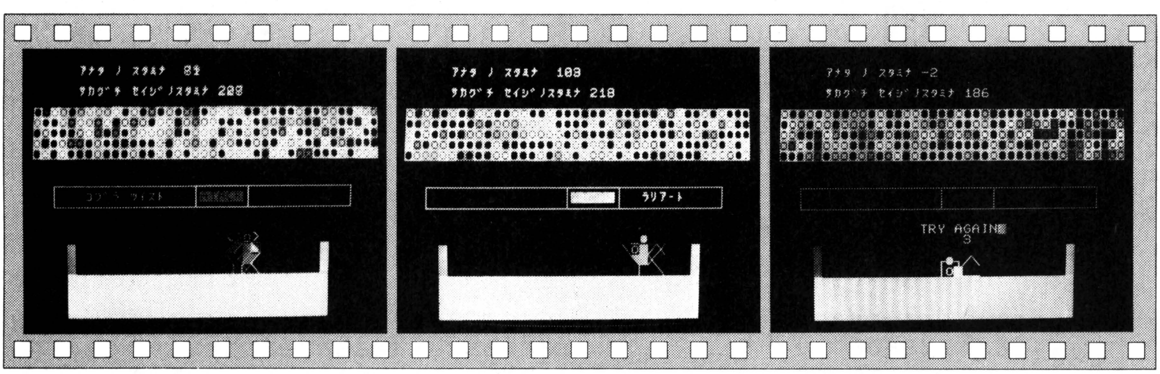
始めの初期設定というところの数を変えてみてください。一番最後の数値DATAをいじくると楽しくなるかもしれません。

後このプログラムを拡大して，ザ・ビッグ・プロレスリングのようにタッグにしてもいいし，二人で戦うようにしてもよいと思います。

さて，あなたはホーガンを倒せましたか。運もありますが，浜口には勝てるでしょうね。

★

★



《写真1》エイッ!! コブラツイストだ

《写真2》あ，ラリーアートくらっちゃった!

《写真3》ワン・ツー・スリー!! ダウンです

MZ-700

★編集長がバイクでこけたっていってたけどほんと？もしほんとならかわいそうに。(千葉市・田中啓祐13才)…
【影：心配ないよ，ほら（ゴキーン!!）もう足のケガも直ったし。ねっ，編集長！編集長：ガギグゲ〜〜〜!】

CHECKER FLAG

Dr.D：はっきり言って，「空手」のワザを変えただけのものだね。ただし，なんとかプロレスらしくふんい気をだそうと努力してるのがわかる。そこが採用の理由だ。

編：なんか，こういうゲームって，おもしろくないと思いませんか？　私は追いかけパターンのゲームが好きなんですけど。

影：熱中すれば，なんでもおもしろいよ！

新・日本プロレスのプログラム・リスト

```
50 ' ショキ セッテイ PART 1 「ワザ゛.フォール」
60 CLEAR
70 Q=300:V=1:XX= 5:AX=29
80 A$(6)="<o_■■■■◢ ■■■■\\ ■■■■/|"
90 B$(5)="_●>■■■■ ◣■■■■ //■■■■|\"
100 C$(1)="   ■■■■   ■■■■   ■■■■   "
110 C$(2)="   ■■■■■■      ■■■■■■      ■■■■■■      "
120 PC$(5)="  ラリアート     "
130 B0$=" ●__o■■■■■■/◣◢■■■■■■ //X ■■■■■■ \\\\"
140 B1$=" o_● ■■■■■■/◣◣■■■■■■ ////■■■■■■ \フ\"
150 B3$=" _● ■■■■■■\o■/X■■■■■■ ◥■X ■■■■■■ | \"
160 A1$=" o ■■■■■/◣ ■■■■■ // ■■■■■|\ "
170 A2$=" _o ■■■■■ ◢\■■■■■ \\ ■■■■■ /| "
180 C$(3)="                         "
190 C$(4)="                    "
200  FOR I=1 TO 5
210      READ A$(I) : READ MZ$(I)
220 NEXT
230 FOR J=1 TO 4
240      READ B$(J) : READ PC$(J)
250 NEXT
260   FOR I=1 TO 9
270          READ N$(I)
280     NEXT
290   FOR I=1TO 9
300        READ P(I)
310   NEXT
320   FOR Z=1 TO 5
330      READ SS(Z)
340     NEXT
350 DATA "  \  ■■■■■■  \◣ ■■■■■■ /■■◣■■■■■■ V o●"
360 DATA "ジャーマン スープレックス"
370 DATA "   o_ ■■■■■■ /■● ■■■■■■ /■◤ ■■■■■■|X\ "
380 DATA "    コブラ ツイスト     "
390 DATA "   \●/■■■■■■ //■ ■■■■■■o■// ■■■■■■/ \\ "
400 DATA "     エンズイギリ     "
410 DATA "      ■■■■■■ /  /■■■■■■o■4■●■■■■■■/    \"
420 DATA "     アシ 4 ノジ     "
430 DATA "      ■■■■■■      ■■■■■■/\rOn■■■■■■__■●|"
440 DATA "       ホール      "
450 DATA " o\●_■■■■■■/◣◣■■■■■■ / X/■■■■■■|/ \"
460 DATA " カラテ チョップ "
470 DATA "  ●  ■■■■■■ <■> ■■■■■■\ X\ ■■■■■■o■/|| "
480 DATA " サソリ ガタメ  "
490 DATA " o_ /■■■■■■/■_■●■■■■■■ \\ \■■■■■■  ||  "
500 DATA " ドロップキック "
510 DATA "      ■■■■■■      ■■■■■■r●n/\■■■■■■|o■__"
520 DATA " ホール          "
530 DATA "サカグチ セイジ","アニマル ハマグチ","キラー カーン","マエダ アキラ","フジナミ タツミ"
540 DATA "チョウシュウ リキ","アンドレ ザ ジャイアント","アントニオ イノキ","ハルク ホーガン"
550 DATA 300,330,350,380,400,430,460,500,550
560 DATA 20 , 50, 40,  0,100
570 '
580 LABEL "ガメン" : CLS
590   FOR A=21 TO 24
600       LOCATE 4,A :COLOR 5,6
610          PRINT STRING$(30,"※");
620   NEXT
630 LOCATE 2,12 : COLOR 4,0
640 PRINT"┌──────────┬──────┬────────────┐"
650 LOCATE 2,13
660 PRINT"|                  |      |              |"
670 LOCATE 2,14
680 PRINT"└──────────┴──────┴────────────┘"
690   FOR C=0 TO 199
700        M=INT(RND*7)+1
710     Z=RND*2 : IF Z>1 B=72
720                IF Z<1 THEN B=71
730          POKE&HD800+200+C,M
740       POKE53448!+C,B
750        NEXT
760  LOCATE 4,18 : COLOR 2
770        PRINT STRING$(3,"■■■");
780   LOCATE 33,18 : COLOR 1
790        PRINT STRING$(3,"■■■");
800   COLOR 7
810 ' MAIN LOOP ──────────────
820    LABEL "MAIN"
830        LOCATE5,3 : COLOR 7
840           PRINT N$(V);"ノスタミナ";P(V)
850        LOCATE5,1
860           PRINT "アナタ ノ スタミナ ";Q
870 IF P(V)<5 THEN GOTO "WIN"
880 IF Q   <5 THEN GOTO "マケ"
890      LOCATE AX,17 :PRINT C$(1)
900         W=INT(RND*2)
910           IF W=0 THEN AX=AX-1
920           IF W=1 THEN AX=AX+1
930    IF AX>=29 THEN AX=29
940    IF AX<=7  THEN AX=7
950      LOCATE AX,17 :PRINT B$(5)
```


★LET'S PLAY NAMCO GAMEの画面がいつも同じだ。もしかして動かないのでは？(兵庫県加古川市・**荒木大輔13才**)……**【編集長**：はは，ウィットに富んだユーモアだね。大丈夫，しっかりと動いてますよ！**】**

```
960       LOCATE XX,17 :PRINT C$(1)
970    A$=INKEY$(0)
980   IF (A$="■")*(XX>5)THEN XX=XX-1
990   IF (A$="■")*(XX<27)THENXX=XX+1
1000    LOCATE XX,17 : PRINT A$(6)
1010      IF XX+2=AX THEN G=INT(RND*30)
1020 IF(G>0)*(G<20) THEN GOSUB "ATACK"
1030 IF(G>20+V) THEN GOSUB 1180 : G=0
1040   P(V)=P(V)-1 : Q=Q-1
1050  GOTO "MAIN"
1060 ' ATACK ──────────────────
1070 LABEL "ATACK"
1080 LOCATE 19,13  : COLOR 2,7
1090   PRINT"ATACK" : G=0
1100 COLOR7,0
1110 IFINKEY$="■"THENF=1:D=70:GOTO"A"
1120 PLAY7,"A1"
1130 IFINKEY$="■"THENF=2:D=20:GOTO"A"
1140 PLAY7,"B1"
1150 IFINKEY$="■"THENF=3:D=25:GOTO"A"
1160 PLAY7,"C0"
1170 IFINKEY$="■"THENF=4:D=20:GOTO"A"
1180   M=INT(RND*5)
1190   IF M=4 THEN GOTO "ﾗﾘｱｰﾄ"
1200     LOCATE XX,17 : COLOR 3
1210       PRINT B$(M) : COLOR 7
1220     LOCATE 25,13 : COLOR 7
1230     PRINT PC$(M)
1240     P(V)=P(V)-1 : Q=Q-SS(M)
1250  LOCATE XX,17: PRINT D$(2)
1260 GOTO "SOUND"
1270 'ﾌﾟﾛｼﾞｪｸﾄ "A"──────────────
1280  LABEL "A"
1290   LOCATE AX,17 : PRINT C$(1)
1300   LOCATE XX,17 : COLOR 1+F
1310    PRINT A$(F) : COLOR 7
1320    LOCATE 3,13 : PRINT MZ$(F)
1330     P(V)=P(V)-D : Q=Q-1
1340 GOTO "SOUND"
1350 ' SOUND────────────────
1360  LABEL "SOUND"
1370   FOR FM=100 TO 10 STEP-.9
1380   POKE &HC7C,141,100-FM: CALL &HC25
1390 NEXT :MUSIC"R0"
1400 IF(P(V)<5)*(A$(F)=A$(1))THEN 1500
1410  LOCATE 19,13 : PRINT "       "
1420   LOCATE XX,17 : PRINT C$(2)
1430 LOCATE 25,13 :PRINT C$(4)
1440 LOCATE 3 ,13 :PRINT C$(3)
1450 RETURN
1460 'I AM STRONG ──────────────
1470 LABEL "WIN"
1480  LOCATE AX,17 : PRINT C$(1)
1490  LOCATE XX,17 : PRINT A$(5)
1500    FOR FP=1 TO 3
1510     LOCATE XX,17 : PRINT"■";FP;
1520    PLAY7,"A6R6"
1530  NEXT : GOSUB "GONG"
1540  FORI=17 TO 20
1550     LOCATE 5,I
1560         PRINT STRING$(28," ")
```

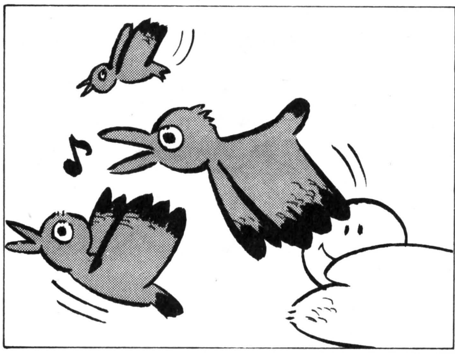


```
1570  NEXT
1580  IF V=9 THEN GOTO "NO.1"
1590  LOCATE 4+H,22 :COLOR 6
1600    PRINT"=@=" : COLOR7
1610 V=V+1 : Q=Q+150 :XX=5:AX=26:H=H+3
1620 LOCATE0,3:PRINTSPC(39)
1630 GOTO "MAIN"
1640 ' END ──────────────
1650 LABEL"ﾏｹ"
1660 LOCATE AX,17 : PRINT C$(2)
1670 LOCATE XX,17 : PRINT B$(4)
1680  FOR CZ=1 TO 3
1690    LOCATE AX,17 : PRINT CZ ;
1700 PLAY "B6R6"
1710 NEXT : GOSUB "GONG"
1720 LOCATE 16,16 : PRINT"TRY AGAIN";
1730 IFINKEY$(1)="Y" THEN 10 ELSE END
1740 'GONG 3──────────────────
1750  LABEL "GONG"
1760   FOR I=1 TO 5
1770      PLAY7,"+#C0+C0R2"
1780   NEXT
1790 RETURN
1800 'ﾗﾘｱｰﾄ ──────────────
1810 LABEL "ﾗﾘｱｰﾄ" : COLOR 6
1820 LOCATE25,13 : COLOR7 : PRINTPC$(5)
1830  FORI=17 TO 20
1840     LOCATE 5,I
1850         PRINT STRING$(28," ")
1860  NEXT
1870  LOCATE XX,17 : PRINT C$(2)
1880  LOCATE XX,17 : PRINT B0$
1890  COLOR 5 : PLAY "B2"
1900  LOCATE XX,17 : PRINT B1$
1910   PLAY "B2"
1920   FOR J=XX TO 5 STEP-1 : COLOR 7
1930  LOCATE AX,17 : PRINT B$(5)
1940     LOCATE J,17 :PRINT A1$
1950   NEXT :Q=Q-SS(5) :PLAY"ABCD"
1960  LOCATE 5,17 : PRINT A2$
1970   FOR J=5 TO AX-1: LOCATE J,17
1980      PRINT A2$ : NEXT
1990   LOCATE XX,17 : COLOR 2
2000      PRINT B3$
2010 GOTO "SOUND"
2020 ' NO.1 ──────────────
2030  LABEL"NO.1"
2040   FOR I=17 TO 20
2050         LOCATE 5,I
2060            PRINT STRING$(28," ")
2070 NEXT  : COLOR 7
2080 FOR I = 1 TO 15
2090  LOCATE 17,17 : PRINT"\o/"
2100  LOCATE 17,18 : PRINT" ■ "
2110  LOCATE 17,19 : PRINT"/ \"
2120  LOCATE 17,20 : PRINT"|  | ": BEEP
2130  LOCATE 17,17 : PRINT" o "
2140 LOCATE17,18 : PRINT"/■\":PLAY"ABC"
2150  NEXT
2160 GOTO 1720
```



MZ-700

★なっ，なんだあれは!?馬か？スーパーマンか？いや我らがヒーロー，影さんだ!!（神奈川県横浜市・**遠藤　宏13才**）……【**影**：そ，そうなんです！タッタッタ……，ザザーッ!!**編集長**：**コラーッ!!**机の上で腹ばいになるな!!】



MZ-80B/2000/2200(G-RAM1)用

鳥

エントリーコード MB①

小畑健一

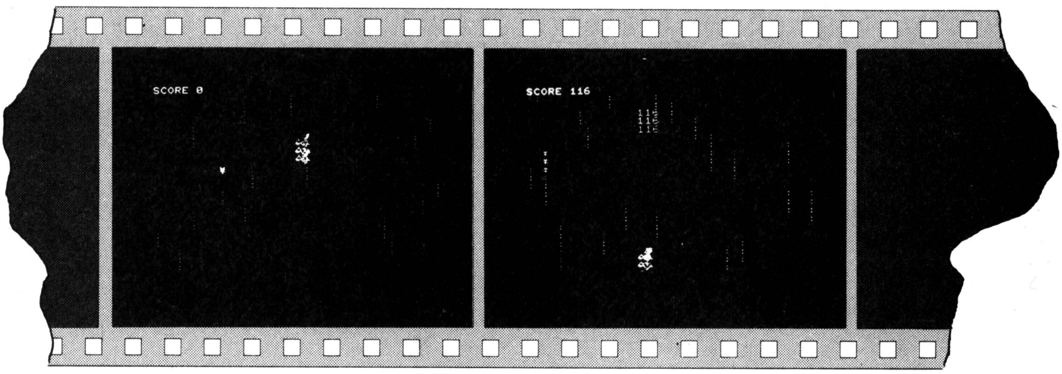
遊びかた

あなたは，ケガをして自由に飛べない鳥です。上昇気流にうまくのらないと，落ちてしまいます。

テン・キーの1，3で鳥が左右に動き，“：”にのると上昇します。セミ“¥”をとると，10～500点のランダムの点数がもらえます。一番下に落ちてしまうと，GAME OVERです。

CHECKER FLAG

編：ショート・プログラムの投稿者にお願いします。アイデア優先のショート・プログラムは，他誌のプログラムをそっくり移植なんてのはダメですよ。でないと，ごめんなさいコーナになっちゃうもん！



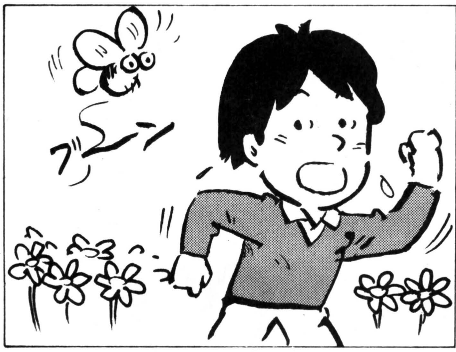
《写真1》バタバタ……，自由に飛んでみたい!!　《写真2》みごとキャッチ!!

鳥のプログラム・リスト

```
1 CLR:DIME$(2,2),B(2):K$=":⇩⇦:⇩⇦:":POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
2 FORI=1TO2:FORJ=1TO2:FORZ=1TO32:READA:E$(I,J)=E$(I,J)+CHR$(A):NEXTZ,J,I
3 C$=STRING$(CHR$(0),32):CONSOLEC40,N,S1,24:GRAPHO1I1C:X=19:Y=5:H=1
4 IF(CHARACTER$(X,Y)="¥")+(CHARACTER$(X+1,Y)="¥")THENGOSUB14
5 CURSORO,22:PRINTTAB(RND(1)*38);K$:CURSORO,O:PRINT"SCORE";SC
6 GETA$:XX=X:YY=Y:IFRND(1)>.9THENCURSORO,23:PRINTTAB(RND(1)*38);"¥"
7 IF(CHARACTER$(X,Y)="¥")+(CHARACTER$(X+1,Y)="¥")THENGOSUB14
8 IF(A$="1")*(X<>1)THENX=X-1:H=1
9 IF(A$="3")*(X<>38)THENX=X+1:H=2
10 Y=Y+1:T=T+1:POSITIONXX*8,YY*8:PATTERN-16,C$:IFT>2THENT=1
11 IF(YY<>1)*((CHARACTER$(XX,YY+1)=":")+(CHARACTER$(XX+1,YY+1)=":"))THENY=Y-2
12 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,E$(H,T):IFY<>24THEN4
13 CURSOR15,10:PRINT"GAME OVER":POKE$952,166:END
14 S=INT(RND(1)*490)+10:CURSORX-1,Y:PRINTS:SC=SC+S:RETURN
15 DATA0,0,0,0,1,1,25,61,103,255,255,123,1,0,1,30,15,126,222,190,252,124,120
16 DATA252,252,254,255,255,248,112,224,0,0,0,0,0,0,24,61,102,255,255,123,1
17 DATA0,1,30,0,0,0,0,0,0,252,244,118,111,159,248,112,224,0,240,126,123,125
18 DATA63,62,30,63,63,127,255,255,31,14,7,0,0,0,0,128,128,152,188,230,255
19 DATA255,222,128,0,192,60,0,0,0,0,0,0,63,47,110,246,249,31,14,7,0,0,0,0,0
20 DATA0,0,24,188,102,255,255,222,128,0,192,60
```


★プログラムコーナーのはじめにDr.の口の悪さが書いてあるのに，影の顔の悪さは書かれてないのはナゼだ!?（神奈川県横浜市・豊川丸15才）……【**編**：顔は悪くないと思うけど，行動がおかしいんですね。それだけ！】

MZ-80B(G-RAM3)用



ホコホコ

エントリーコード MB②

海藤　忠

ストーリー

ホコ君は，ガケへチューリップをとりに行きました。しかしそこには，タチの悪いハエや火がいるのです!! それでは，がんばってチューリップをとりましょう。

遊びかた

④KEYは左，⑤KEYはJUMP，⑥KEYは右，ロープは⑧で上，②で下です。

落ちてばっかりいると，加速がついてやられてしまいます。3人やられるとGAME　OVERです。また，下に落ちてもやられます。

CHECKER FLAG

編：うーむ，最近のプログラムは，どれも似たりよったりだなあ。

影：なんならBLACK　BOXを復活させようか？

編：復活!?　じょう談じゃないですよ！　あれは影さんがさぼってるからでしょ!!

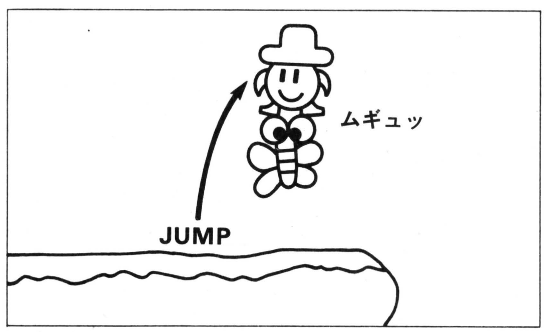
やっつけかた：**第1図**の時みたいに，ハエの上にのっかるとやっつけられます。火はのっかってもやっつけられません。

ロープで早く登りたい時は，⑤を押して，すぐ⑧を押すと倍速で登れます。

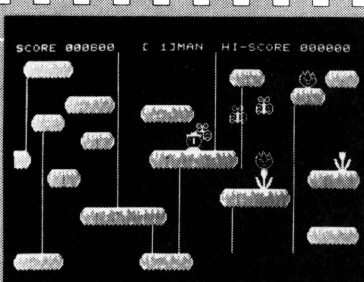
改造のアドバイス

グラフィックDATAを変えて，どろぼうGAMEとかもいいと思います。

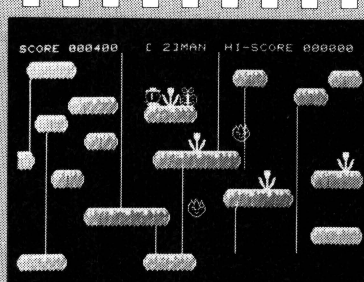
敵は，DIMと文中の数字を増やせば，いくらでも増えます。しかし，一匹一匹の動く割合いが少なくなり，あまり動かなくなるので，数字はあまり大きくしないほうがいいと思います。



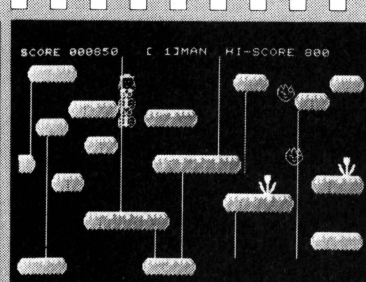
《第1図》ハエのやっつけかた



《写真1》ハエの動きがハエーなあ(影)



《写真2》むむっ，しつこいハエだな(編)

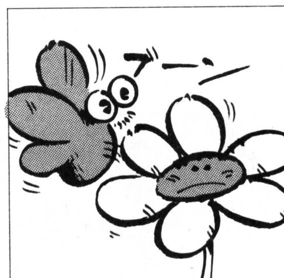


《写真3》エイヤーッ，どーだ!!(影)

★新コーナーの「あくせすROOM」はグーッ!!ずーっと続けてください。(山梨県北巨摩郡・古屋慎一郎15才)
……【編：ありがとう！がんばるよ，ねっ，影さん？影：まかしとけって！肉体労働なら……なに，違うって!?】

```
 10 REM ────────── ショキ セット ──────────
 20 DIM F(39,24),F1(39,24),F2(39,24),K$(6),C(10),D(10),CD(10),Z$(3),F3(39,24)
 30 TEMPO 7:PRINTCHR$(6):SC=0:HI=0:G=5:P=3:CT=1:CCNSOLEC40,N:GRAPHC,I1,01
 40 HI$="000000":SC$="000000"
 70 REM ────────── DATA READ ──────────
 80 FOR I=1 TO 32:READ Q:Z$(2)=Z$(2)+CHR$(Q):NEXT I
 90 FOR I=1 TO 32:READ Q:Z$(1)=Z$(1)+CHR$(Q):NEXT I
 100 FOR I=1 TO 32:READ Q:Z$(3)=Z$(3)+CHR$(Q):NEXT I
 110 FOR I=1 TO 32:READ Q:A$=A$+CHR$(Q):NEXT I
 120 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(5)=K$(5)+CHR$(Q):NEXT I
 130 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(6)=K$(6)+CHR$(Q):NEXT I
 140 FOR I=1 TO 32:READ Q:K$(4)=K$(4)+CHR$(Q):NEXT I
 150 FOR I=1 TO 32:READ Q:KK$=KK$+CHR$(Q):NEXT I
 160 FOR I=1 TO 32:READ Q:H1$=H1$+CHR$(Q):NEXT I
 170 FOR I=1 TO 32:READ Q:H$=H$+CHR$(Q):NEXT I
 180 FOR I=1 TO 32:READ Q:H2$=H2$+CHR$(Q):NEXT I
 185 FOR I=0 TO 15:I1$=I1$+MID$(H$,32-I,1):NEXT I:FOR I=16 TO 31:I2$=I2$+MID$(H$
,32-I,1):NEXT I:H3$=I2$+I1$:X$=STRING$(CHR$(0),32)
 200 REM ────────── PATTERN DATA ──────────
 210 DATA 255,255,255,221,170,85,170,85,170,85,170,85,170,85,170,17,255,255,251,
245,250,245,170,85,170,85,170,85,170,85,170,17
 220 DATA 15,31,61,46,93,186,221,170,213,170,213,106,53,42,21,8,255,255,247,238,
215,234,85,170,85,170,85,170,85,170,85,136
 230 DATA 255,255,238,223,238,85,170,85,170,85,170,85,170,85,170,17,240,248,236,
116,186,85,171,85,171,85,171,86,172,84,168,16
 240 DATA 5,7,7,7,7,3,195,225,97,113,113,57,57,29,13,7,160,224,224,224,224,192,1
95,135,134,142,142,156,156,184,176,224
 250 DATA 7,7,127,127,32,32,66,66,64,192,162,161,144,142,63,126,224,224,254,254,
4,4,66,66,2,3,69,133,9,113,252,126
 260 DATA 7,7,127,127,32,35,67,67,67,67,35,32,176,79,31,63,224,224,254,254,4,4,1
8,18,2,2,4,4,8,240,252,254
 270 DATA 7,7,127,127,32,33,73,73,65,65,33,32,16,15,63,127,224,224,254,254,4,132
,130,130,130,130,132,4,13,242,248,252
 280 DATA 7,255,255,16,160,170,196,74,64,64,33,34,16,15,62,126,224,255,255,8,5,8
5,35,82,2,2,132,68,8,240,60,62
 290 DATA 65,0,17,0,5,0,85,0,5,0,17,0,65,0,0,0,4,0,16,0,64,0,84,0,64,0,16,0,4,0,
0,0
 300 DATA 28,34,42,35,29,1,51,79,131,179,203,131,179,207,139,113,112,136,168,136
,112,0,156,226,129,153,165,129,153,229,162,28
 310 DATA 1,18,18,42,68,196,128,156,130,139,128,66,33,16,12,3,0,136,136,84,84,34
,34,29,33,73,1,66,132,8,48,192
 320 REM ────────── イチ DATA ──────────
 330 DATA 1,2,1 , 3,2,2 , 5,2,3 , 6,6,1 , 8,6,2 , 10,6,3 , 2,8,1, 4,8,3 , 0,12,3
 , 4,14,1 , 6,14,3 , 8,10,1 , 10,10,3
 335 DATA 0,23,1 , 2,23,2 , 4,23,3 , 8,18,1 , 10,18,2 , 12,18,2 , 14,18,2 , 16,1
8,3 , 15,23,1 , 17,23,2 , 19,23,3
 337 DATA 15,7,1 , 17,7,2 , 19,7,3 , 16,12,1 , 18,12,2 , 20,12,2 , 22,12,2 , 24,
12,3 , 25,3,1 , 27,3,3
 338 DATA 24,16,1 , 26,16,2 , 28,16,2 , 30,16,3 , 32,5,1 , 34,5,3
 340 DATA 36,3,1 , 38,3,3 , 34,14,1 , 36,14,2 , 38,14,3 , 34,20,1 , 36,20,2 , 38
,20,3 ,-1
 350 GOSUB 4000
 360 REM ────────── カワ ──────────
 370 READ A:IF A=-1 THEN 400
 380 READ B,C:R=0
 390 F(A,B)=1:F(A+1,B)=1:F(A,B+1)=1:F(A+1,B+1)=1:F1(A,B)=1:F1(A+1,B)=1:F1(A,B+1)
=1:F1(A+1,B+1)=1:POSITIONA*8,B*8:PATTERN-16,Z$(C):GOTO370
 400 REM ────────── ナワ イチ DATA ──────────
 410 DATA 1,4,11 , 3,10,22 , 12,0,17 , 16,20,22 , 19,14,22 , 23,0,11 , 26,5,13 ,
 25,18,22 , 32,7,22 , -1
 420 REM ────────── ナワ カワ ──────────
 430 READ A:IF A=-1 THEN 460
 440 READ B,C:FOR I=B TO C:CURSORA,I:PRINT"| ":F(A,I)=2:NEXT I:GOTO 430
 460 REM ────────── ハナ イチ DATA ──────────
 470 DATA 8,4 , 10,16 , 17,5 , 20,10 , 28,14 , 37,12 , -1
 480 REM ────────── ハナ カワ ──────────
 490 READ A:IF A=-1 THEN 520
 500 READ B:F(A,B)=3:F1(A,B)=1:F1(A+1,B)=1:F1(A,B+1)=1:F1(A+1,B+1)=1:POSITIONA*8
,B*8:PATTERN-16,A$:GOTO 490
 520 REM ────────── セット ──────────
 530 FOR I=0 TO 24:F(0,I)=1:F1(0,I)=1:NEXT I
 540 FOR I=0 TO 24:F(39,I)=1:F1(39,I)=1:NEXT I
 550 FOR I=0 TO 39:F(I,0)=1:F1(I,0)=1:NEXT I
 560 X=1:Y=21:J=0:H=0:K=5:JJ=4:JG=0:W=1
 570 POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,1667
 580 FOR I=1 TO G:CD(I)=0:NEXT I
 900 CURSOR 0,0:PRINT"SCORE 000000   [ ]MAN   HI-SCORE "
 910 CURSOR 15,0:PRINT"[";P;"]MAN";
 920 CURSOR 33,0:PRINT HI$
 999 REM ────────── メイン ──────────
 1000 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,X$
 1001 IF U=0 THEN GOTO 1010
 1005 IF U=1 THEN U=0:POSITION(X-1)*8,Y*8:PATTERN-16,A$:GOTO 1010
 1007 IF U=2 THEN U=0:POSITION(X+1)*8,Y*8:PATTERN-16,A$
 1010 GET K$:H=0:IF(K$="4")+(K$="5")+(K$="6")THEN K=VAL(K$)
 1020 IF(K$="4")*(F(X-1,Y)<>1)*(F(X-1,Y+1)<>1)THEN X=X-1:GOTO 1050
 1030 IF(K$="6")*(F(X+2,Y)<>1)*(F(X+2,Y+1)<>1)THEN X=X+1:GOTO 1050
 1040 IF(K$="5")*(F(X,Y+2)=1)*(F(X+1,Y+2)=1)*(J=0) THEN J=1:JJ=5
 1050 IF(F(X,Y-1)=1)+(F(X+1,Y-1)=1)THENIF J=1THEN J=0:JJ=5:GOTO 1070
 1060 IF J=1 THENY=Y-1:JJ=JJ-1:IF JJ=0 THEN J=0
 1070 IF(F(X,Y+2)=0)*(F(X+1,Y+2)=0)*(J=0) THEN Y=Y+1:JG=JG+1:GOTO 1110
 1080 IF(F(X,Y)=2)+(F(X+1,Y)=2)THEN H=1:JG=0
 1085 IF H=0 THEN 1110
 1090 IF(K$="8")*(H=1)THEN IF(F(X,Y-1)<>1)*(F(X+1,Y-1)<>1)THEN Y=Y-1
 1100 IF(K$="2")*(H=1) THEN IF(F(X,Y+2)<>1)*(F(X+1,Y+2)<>1)THEN Y=Y+1
 1110 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,K$(K)
 1120 REM ──────────────────
 1130 V=INT(G*RND(1))+1
 1135 IF CD(V)=0 THEN CD(V)=INT(2*RND(1))+1:C(V)=37:D(V)=1
 1140 ON CD(V) GOSUB 2300,2500,2700
 1150 REM ──────────────────
```





★あの一，どなたでもいいですから，いったいＭＳＸってなんの略かを教えていただけませんか？（大阪府枚方市・藤末淳一16才）……【編：どなたか教えてもらえないでしょうか。発表は次号で，賞品はベーマガバッジです。】

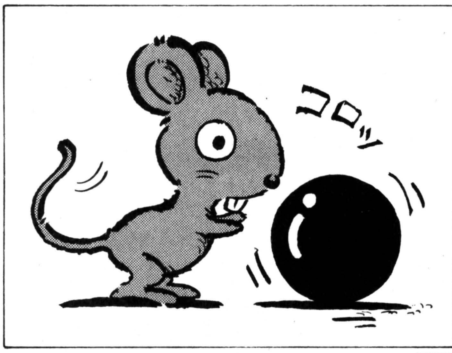
```
 1160 IF(F2(X,Y+2)<>0)*(F3(X,Y+2)=2)THEN S=F2(X,Y+2):CD(S)=3:MUSIC"B1+D2G1+D2B1"
:F2(X,Y+2)=0:F3(X,Y+2)=0:W=1:SC=SC+50:GOTO 1200
 1170 IF F(X-1,Y)=3 THEN U=1:GOTO1200
 1180 IF F(X+1,Y)=3 THEN U=2:GOTO1200
 1190 IF F(X,Y)=3 THEN POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,H1$:MUSIC"+C4G2":F(X,Y)=0:F1(X
,Y)=0:F1(X+1,Y)=0:F1(X,Y+1)=0:F1(X+1,Y+1)=0:R=R+1:SC=SC+200:W=1
 1200 IF R=6 THEN GOTO 3000
 1210 IF F2(X,Y)<>0 THEN GOTO 3500
 1220 IF(F(X,Y+2)=1)*(F(X+1,Y+2)=1)THEN JG=0
 1230 IF JG=6 THEN GOTO 3500
 1240 IF Y=22 THEN GOTO 3500
 1250 REM ────────
 1260 IFW=1THENSC$=STR$(SC):S=LEN(SC$):SS=6-S:FOR I=1 TO SS:S1$=S1$+"0":NEXT I:C
URSOR 6,0:PRINT S1$+SC$:S1$="":W=0
 2000 GOTO 1000
 2300 REM ──────── ヒ ────────────
 2310 C=C(V):D=D(V)
 2320 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,X$
 2330 F2(C,D)=0:F3(C,D)=0
 2340 Q=INT(2*RND(1))+1
 2350 IF(Q=1)*(F1(C-1,D)<>1)*(F1(C-1,D+1)<>1)THEN C=C-1:GOTO 2370
 2360 IF(Q=2)*(F1(C+2,D)<>1)*(F1(C+2,D+1)<>1)THEN C=C+1
 2370 IF(F1(C,D+2)<>1)*(F1(C+1,D+2)<>1)THEN D=D+1
 2380 IF D=22 THEN CD(V)=0:MUSIC"+B1+C1":RETURN
 2390 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,H2$
 2400 C(V)=C:D(V)=D:F2(C,D)=V:F3(C,D)=1
 2410 RETURN
 2500 REM ──────── ハエ ────────────
 2510 C=C(V):D=D(V)
 2520 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,X$
 2530 F2(C,D)=0:F3(C,D)=0
 2540 IF(X<C)*(F1(C-1,D)<>1)*(F1(C-1,D+1)<>1)THEN C=C-1:GOTO 2560
 2550 IF(X>C)*(F1(C+2,D)<>1)*(F1(C+2,D+1)<>1)THEN C=C+1
 2560 IF(Y<D)*(F1(C,D-1)<>1)*(F1(C+1,D-1)<>1)THEN D=D-1:GOTO 2580
 2570 IF(Y>D)*(F1(C,D+2)<>1)*(F1(C+1,D+2)<>1)THEN D=D+1
 2580 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,H$
 2590 F2(C,D)=V:F3(C,D)=2:C(V)=C:D(V)=D
 2600 RETURN
 2690 REM ──────── ヤラレタ ハエ ────────
 2700 C=C(V):D=D(V)
 2710 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,X$
 2720 IF(F1(C,D+2)<>0)+(F1(C+1,D+2)<>0)THEN CD(V)=0:POSITIONC*8,D*8:PATTERN-16,H
1$:MUSIC"+C1+D1":POSITIONC*8,D*8:PATTERN-16,X$:SC=SC+50:W=1:RETURN
 2721 IF D=22 THEN CD(V)=0:POSITIONC*8,D*8:PATTERN-16,H1$:MUSIC"+C1+D1":POSITION
C*8,D*8:PATTERN-16,X$:SC=SC+50:W=1:RETURN
 2725 D=D+1
 2730 POSITION C*8,D*8:PATTERN-16,H3$
 2740 C(V)=C:D(V)=D
 2750 RETURN
 3000 REM ──────── メン クリアー ────────
 3005 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,K$(5)
 3010 TEMPO 7:MUSIC"C2DERCDER G3E1R1D3C2 RD3E2D2R CDERCDERG2E2D2C2D2E2C2R G2G2E2
G1R1 A3A2G2 R E2E2D1D2C5":TEMPO7
 3020 FOR I=4 TO 6:POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,K$(I):MUSIC"C1C1C1C1":NEXT I
 3030 FOR I=1 TO G:POSITIONC(I)*8,D(I)*8:PATTERN-16,X$:F2(C(I),D(I))=0:MUSIC"#F3
":NEXT I
 3040 GRAPHO0:PRINT CHR$(6):CT=CT+1:CURSOR 16,10:PRINT"START";CT;"メン"
 3050 TEMPO 7:MUSIC"C2DERCDER G3E1R1D3C2 RD3E2D2R CDERCDERG2E2D2C2D2E2C2R G2G2E2
G1R1 A3A2G2 R E2E2D1D2C5":TEMPO7
 3060 PRINTCHR$(6):GRAPHO1:RESTORE410:R=0:GOTO 400
 3500 REM ──────── ヤラレタ ! ────────
 3510 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-16,KK$
 3520 MUSIC"-C4-D4-C7-#E5 R2 -C4-D4-C7-#F5 R2 -C4-D4-C7-G5 -B1-A2-G3-F4-E5-D6-C7
"
 3525 FOR I=1 TO G:POSITIONC(I)*8,D(I)*8:PATTERN-16,X$:F2(C(I),D(I))=0:MUSIC"#F3
":NEXT I
 3530 P=P-1:IF P=0 THEN POKE$952,166:PRINTCHR$(6):GRAPHC,I1,O1:GOTO 350
 3550 POSITION X*8,Y*8:PATTERN-16,X$:GOTO 560
 4000 REM ──────── セツメイ ────────
 4010 CURSOR 10,1:PRINT" ■         ■  "
 4020 CURSOR 10,2:PRINT"████ ████ ████ ████"
 4030 CURSOR 10,3:PRINT" ■      ■  ■       ■"
 4040 CURSOR 10,4:PRINT" ■      ■  ■       ■"
 4050 CURSOR 10,5:PRINT"■ ■ ■    ■ ■ ■ ■    ■"
 4060 CURSOR 10,6:PRINT"■ ■ ■    ■ ■ ■ ■    ■"
 4070 CURSOR 10,7:PRINT" ■      ■  ■       ■"
 4080 CURSOR 10,8:PRINT" ■   ████  ■   ████"
 4090 POSITION12*8,10*8:PATTERN-16,K$(5):CURSOR 14,10:PRINT".....ホコホコ"
 4100 POSITION12*8,13*8:PATTERN-16,H$:CURSOR 14,13:PRINT".....ハエ"
 4110 POSITION12*8,16*8:PATTERN-16,H2$:CURSOR 14,16:PRINT".....ヒ"
 4120 CURSOR 15,19:PRINT" KEY ヲ オシテ!"
 4130 GET K$:IF K$="" THEN 4130
 4140 REM ────────────────
 4150 GRAPHC:GRAPHC,I1,O1
 4160 CURSOR 14,10:PRINT"                "
 4170 CURSOR 14,13:PRINT"                "
 4180 CURSOR 14,16:PRINT"                "
 4190 CURSOR 17,10:PRINT"メニュー"
 4200 CURSOR 16,13:PRINT"A.HI-SCOREヲケス"
 4210 CURSOR 16,15:PRINT"B.セツメイ"
 4220 CURSOR 16,17:PRINT"C.ゲームスタート"
 4230 CURSOR 16,19:PRINT"D.ゲーム END"
 4235 IF SC>HI THEN HI=SC:HI$=SC$
 4240 GET K$
 4245 CURSOR 0,0:PRINT"SCORE ";SC$;"   HI-SCORE ";SC$:IF K$="" THEN 4240
 4250 IF K$="A" THEN HI=0:MUSIC"-C1+D1-C1+E1-#C3":HI$="000000":GOTO 4240
 4260 IF K$="B" THEN MUSIC"+C1+D1+E1+D1+D1+D1":PRINT CHR$(6):GOTO 4000
 4270 IF K$="C" THEN MUSIC"-R1+A1-B1#E1-E1+F1":SC=0:G=5:P=3:CT=1:RESTORE 330:PRI
NT CHR$(6):RETURN
 4280 IF K$="D" THEN POKE$952,166:PRINTCHR$(6):END
 4290 GOTO 4240
```





MZ-80B

★毎月特別定価350円としてるなら，いっそ定価350円にしてしまえばいいのにネ！（東京都千代田区・河野騎一郎14才）……【編：かしこい読者はこの時期に年間購読をしちゃうんです。1冊300円で計算してるからネ！】



MZ-2000(G-RAM1)用

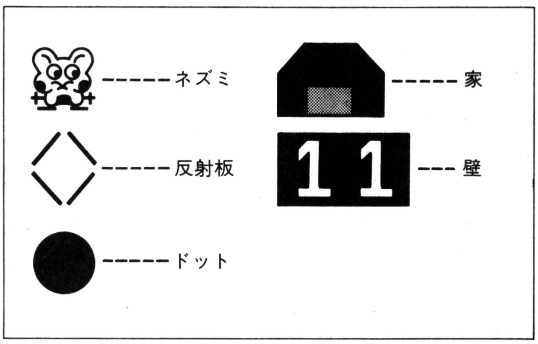
ドット

エントリーコード MB③

沙弥佳

はじめに

MZは他機種に比べ，MUSIC文が弱いようですが，プログラム次第では音声も出せるのだから（マシン語ですが），もっとMUSICを使ったゲームをと思い作りました。



《第1図》キャラクタの説明

遊びかた

2，4，6，8のKEYを使ってネズミを動かし，反射板を移動させてドットを家の中に入れるというごく単純でむずかしいものです。

- ネズミがドットにふれるとやられます。
- ネズミが0になるか，TIMEが0になるとゲーム・オーバーです。
- 面数は10面までで，以後は10面が続きます（面数が進むにつれて，処理速度が遅くなります）。

反射板の動かしかた

ネズミを反射板にくっつけ，押すようにKEY操作してください。

反射板は，押すことはできても，引くことができないので，壁にくっつける時はよく考えてください。

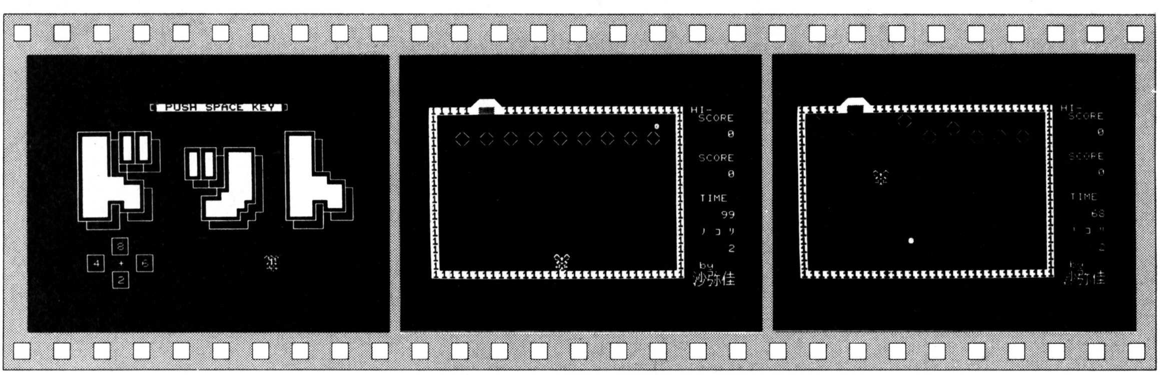
プログラムについて

REM文を入れてあるので，参考にしてください。

処理速度の関係から，マルチ・ステートメントを多用しています。

処理速度の遅さの原因は，

①BASICである



《写真1》ドットとは??

《写真2》反射板をうまく移動してください

《写真3》カキーン，コキーン！ むずかしいナー

★8000H番！Z－80のFORTRANの歌を歌います。♪ヤッホー，ホートランランラン！ヤッホ，ホートランランラン……♪。どうもありがとうございました。来月も続きます。(奈良県大和高田市・**井上政秀19才**)……**【編：このバカさかげんにのせられて続けて紹介しちゃいます。】**

CHECKER FLAG

Dr.D：アイデア賞というところかな。ドットの動きかたに注目してごらん。ブロックくずしのパターンと同じだね。

もう一つ，反射板の設定はペンゴのパターンだろ。

編：ゲームはアイデアのバリエーションで，おもしろくなるもんなんですね。

②画面判断をしている

③ＭＵＳＩＣを入れている

④動かすものが多すぎる

以上なので，遅すぎると思うときは，上記を改良すれば良いと思います。

ＭＵＳＩＣを変えたい時は，ミュージック・データを変えてください。ただし，データ数は同じにしてください。

その他

プログラムをＲＵＮすると，キー・リピートがかかっているので，ブレイクや，エラーにてストップした時は，［F10］にて解除してください。



by
MCA

評……いつ見てもカッコイイなあ(影)

ドットのプログラム・リスト

```
100 CONSOLE S0,24,C40,N,GN:TEMPO 7:GRAPH I3CI2CI1CO1:PRINT "@"
110 DEF KEY(10)=POKE$0953,$73↵
120 POKE$0953,0
130 DIM BF(10),BX(10),BY(10),AX(10),AY(10),NM$(2),MU$(2),DR$(1),WK$(3),TL$(19)
140 GOTO 680
150 REM ■■ ﾌﾟﾘﾝﾄ ｻﾌﾞ ■■
160 CURSOR 33,5:PRINT RIGHT$("      "+STR$(HI),6):RETURN
170 CURSOR 33,10:PRINT RIGHT$("      "+STR$(SC),6):IF SC>HI THEN HI=SC:GOSUB 16
0
180 IF (FS=0)*(SC>=1000) THEN FS=1:NM=NM+1:GOSUB 200:TM=605:GOSUB 210:MUSIC"COE
GCEGCEG+C2"
190 RETURN
200 CURSOR 36,19:PRINT RIGHT$("   "+STR$(NM-1),3):RETURN
210 TT=INT(TM/6):CURSOR 36,15:PRINT RIGHT$("   "+STR$(TT),3):RETURN
220 ST=INT(TT/10)*10:SC=SC+ST*ME:GOSUB 170:BF(I)=0:CU=CU+1:IF CU=ME THEN EN=1:M
E=ME+1:IF ME>10 THEN ME=10
230 RETURN
240 REM ■■ ﾜｸ ｴｶﾞｸ ■■
250 CURSOR 0,2:PRINT STRING$(CR$,32):CURSOR 0,22:PRINT STRING$(CR$,32)
260 FOR I=3 TO 21:CURSOR 0,I:PRINT CR$:CURSOR 31,I:PRINT CR$:NEXT I:RETURN
270 REM ■■ ﾈｽﾞﾐ ｲﾄﾞｳ ｲﾁﾆ ﾅﾆｶﾞｱﾙ ■■
280 IF (WK$(0)="●")+(WK$(1)="●")+(WK$(2)="●")+(WK$(3)="●") THEN 920
290 KK=(VAL(KY$))/2
300 ON KK GOTO 320, 340, 360, 380
310 GOTO 830
320 IF ((WK$(2)<>"/")+(WK$(3)<>"\"))+((CHARACTER$(XX,YY+3)<>" ")+(CHARACTER$(XX
+1,YY+3)<>" ")) THEN 830
330 CURSOR XX,YY+1:PRINT DK$:CURSOR XX,YY+2:PRINT DA$:GOTO 820
340 IF ((WK$(0)<>"\")+(WK$(2)<>"/"))+((CHARACTER$(XX-2,YY)<>" ")+(CHARACTER$(XX
-2,YY+1)<>" ")) THEN 830
350 CURSOR XX-1,YY:PRINT DK$:CURSOR XX-2,YY:PRINT DA$:GOTO 820
360 IF ((WK$(1)<>"/")+(WK$(3)<>"\"))+((CHARACTER$(XX+3,YY)<>" ")+(CHARACTER$(XX
+3,YY+1)<>" ")) THEN 830
370 CURSOR XX+1,YY:PRINT DK$:CURSOR XX+2,YY:PRINT DA$:GOTO 820
380 IF ((WK$(0)<>"\")+(WK$(1)<>"/"))+((CHARACTER$(XX,YY-2)<>" ")+(CHARACTER$(XX
+1,YY-2)<>" ")) THEN 830
390 CURSOR XX,YY-1:PRINT DK$:CURSOR XX,YY-2:PRINT DA$:GOTO 820
400 REM ■■ ﾄﾞｯﾄ ｼｮｷﾁ ■■
410 BX=INT(RND(1)*28)+2:BY=INT(RND(1)*6)+10
420 IF (((MX=BX)+(MX+1=BX))*((MY=BY)+(MY+1=BY)))+(CHARACTER$(BX,BY)<>" ") THEN
410
430 AX=INT(RND(1)*3)-1
440 AY=INT(RND(1)*2):IF AY=0 THEN AY=-1:CURSOR BX,BY:PRINT "●":RETURN
450 CURSOR BX,BY:PRINT "●":RETURN
460 REM ■■ ﾄﾞｯﾄ ｲﾄﾞｳ ■■
470 CURSOR BX,BY:PRINT " ":QX=BX+AX:QY=BY+AY:IF ((MX=QX)+(MX+1=QX))*((MY=QY)+(M
Y+1=QY)) THEN DE=1:RETURN
480 WW$=CHARACTER$(QX,QY):IF WW$="※" THEN MUSIC "C+CROC+C2":GOTO 220
490 IF WW$="●" THEN AX=-AX:AY=-AY:QX=BX+AX:QY=BY+AY:GOTO 580
500 IF (WW$<>"/")*(WW$<>"\")*(WW$<"■") THEN 560
510 AX=AX-(FF=1)+(FF=0):IF AX<-1 THEN AX=1
520 IF AX>1 THEN AX=-1
530 IF (AX=0)*(AY=0) THEN AY=AY+(FF=1)-(FF=0):IF AY<-1 THEN AY=1
540 IF AY>1 THEN AY=-1
550 QX=BX+AX:QY=BY+AY
560 IF (QX<1)+(QX>30) THEN AX=-AX:QX=BX+AX
570 IF (QY<3)+(QY>21) THEN AY=-AY:QY=BY+AY
580 BX=QX:BY=QY:IF CHARACTER$(BX,BY)<>" " THEN 510
590 CURSOR BX,BY:PRINT "●":RETURN
600 REM ■■ ﾐｭｰｼﾞｯｸ ﾃﾞｰﾀ ■■
610 DATA +C0,+E,B,B,A,BA,E,E,+C,+E,B,B,A,#G,A
620 DATA +C,+D,+E,+E,+E+F,+E,+D,+D,+D+E,+D,+C,A,+C,+D
630 DATA +E,+C,+E,B,B,A,BA,E,E,+C,+E,B,B,A,#G
640 DATA A,+C,+D,+E,+E,+EF,+E,+D,+D,+D+E,+D,+C,A,+C
650 DATA +D,+E,C,-E,-B,-B,-D,-B-A,-E,-E,C,-E,-B,-B,-A
```

MZ-2000

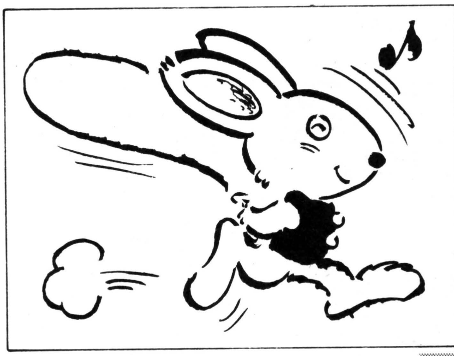
★８ＦＦＦＨ番！6809マシン語の歌を歌います。♪マシンゴー，マシンゴー，マシンガーＺ！♪（マジンガーＺの節で）。すごいですねー！来月は6502がＡｄａの歌を歌いますよ。（次頁へ）

```
660 DATA -#G,-A,R0,R0
670 REM ■■  メ イ ン  ■■
680 CURSOR 12,12:PRINT "Wait a moment !":HI=0
690 GOSUB 1510
700 GOSUB 1130
710 SC=0:NM=3:ME=1:FS=0
720 TM=605:EN=0:CU=0:FOR II=1 TO ME:BF(II)=1:NEXT II:EX=INT(RND(1)*23)+3
730 DE=0:FF=0:FM=0:MX=15:MY=20:RESTORE 610
740 GOSUB 1010:FOR I=1 TO ME:IF BF(I)=0 THEN 760
750 GOSUB 410:BX(I)=BX:BY(I)=BY:AX(I)=AX:AY(I)=AY
760 NEXT I
770 MUSIC"E1+E5R1E1+E5R1E1+E5"
780 GET KY$:XX=MX+(KY$="4")-(KY$="6"):YY=MY+(KY$="8")-(KY$="2")
790 POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,NL$:IF (XX<1)+(XX>30)+(YY<3)+(YY>21) THEN 830
800 WK$(0)=CHARACTER$(XX,YY):WK$(1)=CHARACTER$(XX+1,YY):WK$(2)=CHARACTER$(XX,YY+1):WK$(3)=CHARACTER$(XX+1,YY+1)
810 IF (WK$(0)<>" ")+(WK$(1)<>" ")+(WK$(2)<>" ")+(WK$(3)<>" ") THEN 280
820 MX=XX:MY=YY
830 POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,MU$(FF)
840 FOR I=1 TO ME:IF BF(I)=0 THEN 860
850 BX=BX(I):BY=BY(I):AX=AX(I):AY=AY(I):GOSUB 470:BX(I)=BX:BY(I)=BY:AX(I)=AX:AY(I)=AY
860 NEXT I:IF EN=1 THEN 720
870 IF DE=1 THEN 920
880 TM=TM-1:GOSUB 210:IF TT<=0 THEN NM=0:GOTO 920
890 FF=1-FF:READ M$:MUSIC M$:FM=FM+1:IF FM>76 THEN FM=0:RESTORE 610
900 GOTO 780
910 REM ■■  ヤ ラ レ  シヨ リ  ■■
920 FOR I=1 TO 5:FOR J=0 TO 1:POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,MU$(J):MUSIC"-E1":NEXT J,I
930 POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,MU$(2):MUSIC"-A6":NM=NM-1:IF NM<=0 THEN 960
940 GOTO 730
950 REM ■■  ゲ ー ム  オ ー バ ー  ■■
960 CURSOR 11,9:PRINT "GAME  OVER":CURSOR 10,11:PRINT "REPLAY [Y/N]"
970 CURSOR 11,14:PRINT "PUSH KEY !":MUSIC"-#D5":GET K$:IF K$="Y" THEN 710
980 IF K$="N" THEN POKE$0953,$73:PRINT "※":GRAPH I1C01:END
990 CURSOR 11,14:PRINT "           ":MUSIC"R5":GOTO 970
1000 REM ■■  シヨ キ  ガ メ ン  ■■
1010 PRINT "※":GRAPH I1C01
1020 MS=ME:IF MS>9 THEN MS=0
1030 CR$=CHR$(240+MS)
1040 FOR I=0 TO 23:FOR J=0 TO 31:CURSOR J,I:PRINT " ":NEXT J,I:GOSUB 250
1050 POSITION EX*8,8:PATTERN-16,DR$(0):POSITION (EX+3)*8,8:PATTERN-16,DR$(1)
1060 CURSOR EX+1,1:PRINT "■■⇩⇔■■"
1070 CURSOR 33,2:PRINT "HI-⇩⇔SCORE":CURSOR 34,8:PRINT "SCORE":CURSOR 34,17:PRINT "ノ コ リ":CURSOR 34,13:PRINT "TIME"
1080 GOSUB 160:GOSUB 170:GOSUB 200:GOSUB 210:CURSOR 34,21:PRINT "by"
1090 POSITION 33*8,22*8:PATTERN-16,NM$(0)+NM$(1)+NM$(2)
1100 FOR I=0 TO 8:CURSOR 3+I*3,5:PRINT DA$:NEXT I
1110 POSITION MX*8,MY*8:PATTERN-16,MU$(FF):RETURN
1120 REM ■■  タ イ ト ル  ■■
1130 TL$(0) =" [graphic characters] "
1140 TL$(1) =" [graphic characters] "
1150 TL$(2) =" [graphic characters] "
1160 TL$(3) =" [graphic characters] "
1170 TL$(4) =" [graphic characters] "
1180 TL$(5) =" [graphic characters] "
1190 TL$(6) =" [graphic characters] "
1200 TL$(7) =" [graphic characters] "
1210 TL$(8) =" [graphic characters] "
1220 TL$(9) =" [graphic characters] "
1230 TL$(10)=" [graphic characters] "
1240 TL$(11)=" [graphic characters] "
1250 TL$(12)=" [graphic characters] "
1260 TL$(13)=" [graphic characters] "
1270 TL$(14)="      |8|                         "
1280 TL$(15)="  [graphic characters]            "
1290 TL$(16)="  |4|  +  |6|                      "
1300 TL$(17)="  [graphic characters]            "
1310 TL$(18)="      |2|                          "
1320 TL$(19)="  [graphic characters]            "
1330 GRAPH I1C01:PRINT "※":JT=76:MX=70:FF=0:RESTORE 610
1340 IF (JT/4)=INT(JT/4) THEN TA$="[ PUSH SPACE KEY ]":GOTO 1360
1350 TA$="[ PUSH SPACE KEY ]"
1360 CURSOR 11,0:PRINT TA$
1370 GET TG$:IF TG$=" " THEN RETURN
1380 IF JT<40 THEN 1450
1390 J=JT-39
1400 FOR I=0 TO 19 STEP 2
1410 CURSOR 0,I+3:PRINT MID$(TL$(I),J,1);"⇐";CHR$(8)
1420 CURSOR 38,I+4:PRINT MID$(TL$(I+1),38-J,1);
1430 CURSOR J+1,I+4:PRINT CHR$(7);
1440 NEXT I:IF JT>39 THEN 1470
1450 POSITION MX*4,148:PATTERN -16,NL$
1460 POSITION MX*4-4,148:PATTERN -16,MU$(FF):MX=MX-1
1470 READ A$:MUSIC A$
1480 JT=JT-1:IF JT<=0 THEN 1330
1490 FF=1-FF:GOTO 1340
1500 REM ■■  キャ ラ ク タ  デ ー タ  ■■
1510 RESTORE 1570
1520 FOR J=0 TO 2:MU$(J)="":FOR I=0 TO 31:READ A:MU$(J)=MU$(J)+CHR$(A):NEXT I,J
1530 FOR J=0 TO 1:DR$(J)="":FOR I=0 TO 15:READ A:DR$(J)=DR$(J)+CHR$(A):NEXT I,J
1540 FOR J=0 TO 2:NM$(J)="":FOR I=0 TO 31:READ A:NM$(J)=NM$(J)+CHR$(A):NEXT I,J
1550 NL$=STRING$(CHR$(0),32)
1560 DA$="/\⇩⇔\/":DK$="  ⇩⇔  ":RETURN
1570 DATA 48,120,204,149,75,113,9,28,59,17,14,36,125,37,3,6
1580 DATA 12,30,51,169,210,142,144,56,220,136,112,40,188,168,192,56
1590 DATA 48,120,204,149,75,113,9,28,59,17,14,20,61,21,3,28
1600 DATA 12,30,51,169,210,142,144,56,220,136,112,36,190,164,192,96
1610 DATA 48,76,196,213,107,49,8,30,30,8,49,107,213,196,76,48
1620 DATA 0,0,136,221,169,61,162,206,206,163,61,168,220,136,0,0
1630 DATA 0,1,3,7,15,31,63,127,255,255,255,255,255,255,255,255
1640 DATA 0,128,192,224,240,248,252,254,255,255,255,255,255,255,255,255
1650 DATA 0,32,16,8,0,64,37,21,5,10,8,8,80,48,16,19
1660 DATA 0,32,32,168,164,162,34,33,37,36,164,104,8,16,96,128
1670 DATA 0,126,2,2,34,62,32,33,64,126,66,2,4,5,8,56
1680 DATA 0,32,32,64,64,254,144,16,84,84,82,146,145,17,16,112
1690 DATA 0,4,4,8,11,16,16,55,48,80,80,19,16,16,23,16
1700 DATA 0,32,32,32,254,32,32,255,0,32,32,254,32,32,255,0
```

♡ ♡ ♡

★今月は6502です。♪Ada, Ada, Adaほいさっさ♪(お猿のかごやの節で)。今月はまたすごいですね。来月もやります！それにしても，俺，ことしで20才になるんやで。なさけないの！……【編：ふーっ，ほんとよくやるよ!】

MZ-2200(1Z002)用



なわとびゲーム

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード M22①

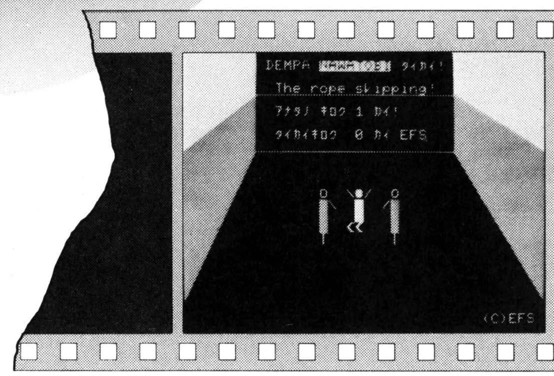
EFS板垣

遊びかた

いたって簡単。適当なKEYをHITするだけです。30回JUMPすると，つぎは始めからになります。

改　造

まず，150行のIの値を変えてみましょう。もうわかりましたね。それと，170，180，190行のCAの値を変えると，クリアが楽になります。



《写真1》実行画面

なわとびゲームのプログラム・リスト

```
10 REM **************************** START !!! ************************************
20 GRAPHC :CONSOLE C40,S0,24,GN:PRINT "®":CCOLOR@ 5,0:COLOR 2,07,W0:TEMPO 7:DIM
MA$(2),Y(5):HS=0:NM$="EFS":POKE $952,0:DEF KEY(5)=POKE $952,1667
30 GOSUB 420:GOSUB 330
40 HI=1:CA=0:ST=1:FG=1:CH=1:UP=0:ME=0
50 REM **************************** メイン ルーチン ************************************
60 BLINE [7] 136,111,151,Y(HI),160,Y(HI),175,111
70 IF HI=5 THEN FG=-1 :CCOLOR@6,0
80 IF HI=1 THEN FG= 1 :COLOR@ 2
90 HI=HI+ST*FG
100 LINE [2] 136,111,151,Y(HI),160,Y(HI),175,111
110 GET KY$:IF KY$="" THEN UP=0:ME=0:CH=1:GOTO 140
120 IF ME=2 THEN ME=0:UP=0:CH=1:GOTO 140
130 UP=1:CH=2:ME=ME+1
140 CURSOR 18,12:PRINT MA$(CH)
150 IF HI<>1 THEN FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO 60
160 IF UP=0  THEN 260
170 CA=CA+1:IF CA=30 THEN 220
180 IF CA=10 THEN ST=2
190 IF CA=20 THEN ST=4
200 CURSOR 18,5:PRINT CA+SC;" カイ!":GOTO 60
210 REM **************************** 1メン クリア! ************************************
220 SC=SC+CA:CCOLOR 2,0:CURSOR 12,18:PRINT "1メンクリアダ オメデトウ!"
230 MUSIC "C2R3C0RCRC6#C2RCR#CRCR3C0RCRC6"
240 CURSOR 12,18:PRINT SPACE$(16):GOTO 40
250 REM **************************** GAME OVER ************************************
260 CCOLOR 2,0:CURSOR 12,18:PRINT "GAME OVER ダヨン !"
270 MUSIC "A5E3FG5F3ED8"
280 SC=SC+CA:IF HS<SC THEN HS=SC:POKE $952,166:CCOLOR 7,0:CURSOR 12,20:INPUT "Y
OUR NAME ";NM$:POKE $952,0
290 CURSOR 12,22:PRINT "Try Again ?":GET KY$:IF KY$="N" THEN POKE$952,166:END
300 IF KY$<>"Y" THEN 290
310 GRAPHC:PRINT CHR$(6):GOSUB 330:GOTO40
320 REM **************************** ショキ ガメン! ************************************
330 LINE 136,111,151,135,160,135,175,111:COLOR 4:LINE 0,71,64,32,239,32,319,71:
LINE 64,71,64,0,239,0,239,71:LINE 0,175,64,71,239,71,319,175
340 PAINT [5] 0,0,4:PAINT [5] 319,0,4:PAINT [4] 0,72,4:PAINT [4] 319,72,4
350 CURSOR 9,1:PRINT "DEMPA [illegible] タイカイ!":CURSOR 10,3:PRINT "The rope skippin
g!"
360 CCOLOR 7,0:CURSOR 10,5:PRINT "アナタノ キロク 0 カイ  ":CURSOR 10,7:PRINT "タイカイキロク "
;HS;" カイ ";NM$
370 CCOLOR 6,0:CURSOR 15,12:PRINT "[illegible]":CURSOR 23,12:PRINT "[illegible]"
380 CCOLOR 7,0:CURSOR 18,12:PRINT MA$(1):CURSOR 33,23:PRINT "(C)EFS"
390 MUSIC "R3A3AA+D+CBA+CA6R1A3+CA+CR2E3#DEAGFEF7D3FDFR3"
400 SC=0:RETURN
410 REM **************************** ショキ セッティ ************************************
420 MA$(1)="[illegible]":MA$(2)="[illegible]"
430 FOR I=1 TO 5:READ A:Y(I)=A:NEXT I
440 RETURN
450 DATA 135,123,111,99,87
```

CHECKER FLAG

影：1回，2回，3回…………，30回!! わーい，1面クリアだ!! 1回，2回，3回………，あれっ，1面とちっとも変らないな。

Dr.D：ふむ，ゲームが単純なだけに，面クリアするごとにむずかしくするという工夫がほしいな。

編：このゲーム，単純だけどほのぼのとしたふんい気が感じられたので採用しました。

影：1回，2回，3回…………，Dr.にやらせたいよ，まったく！

★弟にグラフィックラムって何ときかれたので，つぶの細かいラムネと言ったらお菓子屋に買いにいった。(宮城県仙台市・**植田敏弘12才**)……【**影**：ラムネといえば，子供の頃ビー玉を取ろうと指を入れたら抜けなく……。】



MZ-2200(1Z001)用

善ちゃんが行く

エントリーコード M22②

今古賀　勉

内容と遊びかた

善良な市民の「ZENチャン」は，お金を見つけ，拾って交番に届けようとします。しかし，悪者パックンはそれを阻止しようとします。②，④，⑥，⑧のKEYを操作してZENチャンを動かし，現金を拾って交番に届けてください。ぶじに現金を届けることができたら，今度はパックンを交番前へおびきよせてください。すると，パックンは警官に逮捕されます。これで1面終了です。

パックンは面数が増えるごとに，1匹ずつ5匹まで増えますが，2面以降は，パックンが1匹逮捕されれ

《第1表》変　数　表

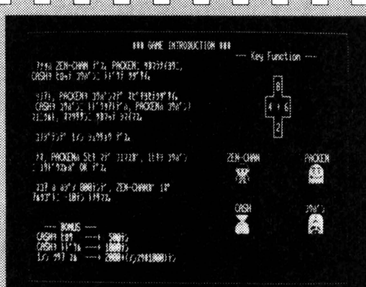
- C1＄(？)→レンガのパターン読み込み用
- C2＄(X, Y)→登場物　〃　〃
- KG(X, Y)→仮想画面DATA　〃
- X, Y→ZENチャンの位置
- XX, YY→　〃　の移動量
- A(？), B(？)→パックンの位置
- AA, BB→　〃　の移動量
- ME→面数
- T　→パックマンの数
- S　→どのパックマンを動かすか
- SC→スコア
- HI→ハイ・スコア
- F　→現金をとったかどうかの判定フラグ
- FF→　〃　届けたかどうかの　〃
- LE→ZENチャンの残り数

CHECKER FLAG

Dr.D：この程度のプログラムが組めるんだったら，ゲームをもう少しおかしくしてほしかったな。どう見ても，ただの追いかけゲームじゃないかな？

編：きついお言葉！　でも，絵がキレイだから救われたようなもんですが，アイデアに乏しいと思いませんか？

Dr.D：次回の作品に期待しとるぞ！



《写真1》ゲームの説明



《写真2》最初は現金をとって交番へ行きます



《写真3》はい，ごくろうさん！つぎはパックンをおびきよせます

★なに，ボツ!?編集部の影め，よくも僕から40円もの大金を盗みやがったな。沼田組の次期組長が許すとでも思っているのか!!(兵庫県城崎郡・沼田和博16才)……【影：ほ，ほ，ほら，のったでげすよ～～。あー，コワー！】

《第2表》プログラムの説明

80～90行	ZEN-チャンの移動	メイン・ループ 80～180行
100～130行	PACKEN　の　〃	
140～170行	判断	
200～210行	キャラクタのプリント・サブ	
230～240行	スコア表示サブ	
260行	BONUS1（CASHをとったとき）サブ	
280行	BONUS2（CASHをとどけたとき）サブ	
300～320行	面数更新，PACKENを増やす	
340～350行	PACKENにやられたときの処理	
370～420行	REPLAY ?	
440行	END処理	
460～600行	GAME説明サブ	
620～690行	初期画面作成サブ	
710～760行	DATA読込み・マシン語書込み	
780行～	DATA群	
	780～1160行　PACKENの配置データ，キャラクターのパターン・データ	
	1180～1360行　仮想画面データ	
	1380～　マシン語データ	

ば，そのラウンドは終了です。

プログラムの入力法

$BFFF番地以降，マシン語を書込むので，必ずLIMIT$BFFF CR としてから入力を開始します。

プログラムのしくみ

マシン語を用い，グラフィック・キャラクタをプリントしている。

仮想画面を配列に読み込み，グラフィック衝突の判断をしている（KG(X, Y)＝1のとき，CURSORX, Yに壁を描くなど）。

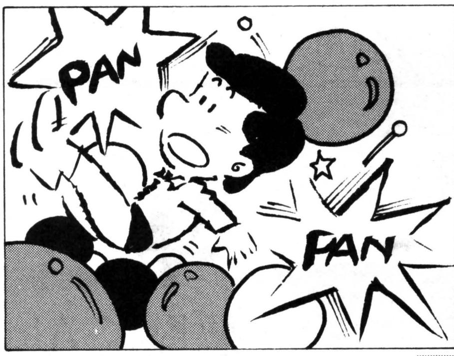
善ちゃんが行くのプログラム・リスト

```
 10 REM ### ZEN-CHAN ｶﾞｲｸ (MZ-1Z001) ###
 20 LIMIT$BF00:CONSOLEC40,S0,24,N:TEMPO7:CURSOR12,12:PRINT"JUST A MINUTE !!":DIM
C1$(1),C2$(5,3),KG(28,19),A(4),B(4):GOSUB710:DEF KEY(10)=POKE$952,1667
 30 REM --- RESTART ---
 40 GOSUB460:ME=1:T=1:SC=800:LE=3:NN=4
 50 CONSOLEC40:GRAPHI1CI2CI3C,0123:GOSUB620
 60 X=1:Y=2:F=0:FF=0:H=1:M=X:N=Y:GOSUB210:MUSIC"C3DECDECDE+C7R":POKE$952,0
 70 REM --- MAIN ---------
 80 GETG$:XX=(G$="4")-(G$="6"):YY=(G$="8")-(G$="2"):IFKG(X+XX,Y)+KG(X,Y+YY)THENX
X=0:YY=0
 90 IF(XX)+(YY)THENM=X:N=Y:H=0:GOSUB210:X=X+XX:Y=Y+YY:M=X:N=Y:H=1:GOSUB210:MUSIC
"+E0":SC=SC-10:GOSUB230
 100 S=INT(RND(1)*T):AA=(X<A(S))-(X>A(S)):IFKG(A(S)+AA,B(S))THENAA=0
 110 IFAATHENM=A(S):N=B(S):H=0:GOSUB210:A(S)=A(S)+AA:M=A(S):H=2:GOSUB210:GOTO140
 120 BB=(Y<B(S))-(Y>B(S)):IFKG(A(S),B(S)+BB)THENBB=0
 130 IFBBTHENM=A(S):N=B(S):H=0:GOSUB210:B(S)=B(S)+BB:N=B(S):H=2:GOSUB210
 140 IF(KG(X+XX,Y)=3)*(F=0)GOSUB260
 150 IF(X=26)*(Y=17)*(FF=0)*(F)GOSUB280
 160 IF(A(S)=26)*(B(S)=17)*(FF)THEN300
 170 IF(X=A(S))*(Y=B(S))THEN340
 180 GOTO80
 190 REM --- CHARACTER PRINT SUB ---
 200 CURSORM,N:OUT@$F7,2:USR($BF9B,C1$(1)):RETURN
 210 CURSORM,N:FORP=1TO3:OUT@$F7,P:USR($BFA6,C2$(H,P)):NEXT:RETURN
 220 REM --- SCORE ---
 230 IFSC<=0THEN380
 240 PRINT"◙":TAB(6);RIGHT$("00000"+STR$(SC),6);:RETURN
 250 REM --- BONUS1 ---
 260 MUSIC"+C0C+E":F=1:H=0:M=14:N=8:H=0:GOSUB210:SC=SC+500:CURSOR12,6:PRINT"500ﾃ
ﾝ":GOSUB230:MUSIC"R7":CURSOR12,6:PRINT"      ":RETURN
 270 REM --- BONUS2 ---
 280 FF=1:MUSIC"+E0G":H=4:M=30:N=18:GOSUB210:SC=SC+1000:CURSOR31,16:PRINT"1000ﾃﾝ
":GOSUB230:MUSIC"R7":CURSOR31,16:PRINT"       ":RETURN
 290 REM --- ROUND CLEAR ---
 300 BO=2000+1000*ME:CURSOR31,16:PRINTBO;"ﾃﾝ":MUSIC"C0AR9R5":CURSOR31,16:PRINTSP
ACE$(8):SC=SC+BO
 310 MUSIC"+C3GDE+G+E+D+C+G+A+B+#B7":ME=ME+1:T=ME:IFT>5THENT=5
 320 GOTO50
 330 REM --- PACKENﾆ ﾔﾗﾚﾀ ---
 340 M=X:N=Y:POKE$F17,8:FORI=4TO18:H=2:GOSUB210:FORK=1TOI:POKE$F1A,I:USR($F14):N
EXT:POKE$F17,4:H=3:GOSUB210:FORK=1TOI:POKE$F1A,I*2:USR($F14):NEXTK,I
 350 LE=LE-1:IF(LE)THENH=0:M=35:NN=13-3*LE:GOTO50
 360 REM --- REPLAY ? ---
 370 IFSC>HITHENHI=SC
 380 PRINT"◙":CURSOR10,6:PRINT"*** GAME OVER ***":MUSIC"R9C5CEGCDE7C5+CBAC3CDEC7
R9"
 390 CURSOR7,12:PRINT"Do you play again ? (Y/N)":MUSICCHR$(INT(RND(1)*7)+65)+"4"
 400 GETG$:IFG$="N"THEN440
 410 IFG$="Y"THEN40
 420 CURSOR28,12:PRINT"Y/N":MUSICCHR$(INT(RND(1)*7)+65)+"4":GOTO390
 430 REM --- END ---
 440 PRINT"◙":GRAPHI1CI2CI3C:POKE$952,166:POKE$F17,$30:POKE$F1A,$60:END
 450 REM --- GAME INTRO ---
 460 CONSOLEC80,GN:GRAPHI1CI2CI3C,0123
 470 PRINT:PRINTTAB(26);"*** GAME INTRODUCTION ***":PRINT"⇩⇨⇨ｱﾅﾀﾊ ZEN-CHAN ﾃﾞｽ。
PACKENﾆ ﾂｶﾏﾗﾅｲﾖｳﾆ,":PRINT"⇨CASHｦ ﾋﾛｯﾃ ｺｳﾊﾞﾝﾆ ﾄﾄﾞｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ。"
 480 PRINT"⇩⇨⇨ｿﾉｱﾄ, PACKENｦ ｺｳﾊﾞﾝﾏﾃﾞ ｵﾋﾞｷﾖｾﾃｸﾀﾞｻｲ。":PRINT"⇨⇨CASHｦ ｺｳﾊﾞﾝﾆ ﾄﾄﾞｹﾀｱﾄ
ﾃﾞﾊ, PACKENﾊ ｺｳﾊﾞﾝﾉ":PRINT"⇨ﾏｴﾆｸﾙﾄ, ｵﾏﾜﾘｻﾝﾆ ﾂｶﾏｯﾃ ｼﾏｲﾏｽ。"
 490 PRINT"⇩⇨⇨ｺﾉｼﾞﾃﾝﾃﾞ 1ﾒﾝ ｼｭｳﾘｮｳ ﾃﾞｽ。":PRINT"⇩⇨⇨ﾅｵ, PACKENﾊ 5ﾋｷ ﾏﾃﾞ ﾌｴﾏｽｶﾞ, 1ﾋｷ
ｦ ｺｳﾊﾞﾝ":PRINT"⇨ﾆ ﾕｳﾄﾞｳｽﾚﾊﾞ OK ﾃﾞｽ。"
 500 PRINT"⇩⇨⇨ｽｺｱ ﾊ ﾊｼﾞﾒ 800ﾃﾝﾃﾞ, ZEN-CHANｶﾞ 1ﾎﾟ":PRINT"⇨ｱﾙｸｺﾞﾄﾆ -10ﾃﾝ ﾄﾅﾘﾏｽ。"
 510 PRINT"⇩⇩⇨⇨⇨⇨--- BONUS ---":PRINT"⇨⇨CASHｦ ﾋﾛｳ    ---+  500ﾃﾝ":PRINT"⇨⇨CASHｦ ﾄ
ﾄﾞｹﾙ ---+ 1000ﾃﾝ":PRINT"⇨⇨1ﾒﾝ ｸﾘｱ ｽﾙ  ---+ 2000+(ﾒﾝｽｳ*1000)ﾃﾝ"
 520 CURSOR52,2:PRINT"--- Key Function ---":PRINTTAB(61);"⇩┌─ ⇩⇨⇨⇨|8|":PRINTTAB(
59);"┌─┘ └─┐":PRINTTAB(59);"|4 + 6|":PRINTTAB(59);"└─┐ ┌─┘"
```

★奥村印刷様　いつも編さんの汚い字をきれいにしてくれてありがとう！（兵庫県揖保郡・**内海達哉15才**）……【**やすきよ**：ありがとうございます!!信用第一の奥村印刷！奥村印刷をよろしくお願いしまーす!!**編**：PRばっか！】

```
 530 PRINTTAB(61);"|2|⇩⇦⇨⇦└─┘"
 540 CURSOR50,12:PRINT"ZEN-CHAN              PACKEN":CURSOR52,17:PRINT"CASH
     コウバン"
 550 LINE0,0,319,0,319,199,0,199,0,0:M=26:N=13:H=1:GOSUB210:N=18:H=4:GOSUB210:M=
35:H=5:GOSUB210
 560 N=13:H=2:GOSUB210
 570 H=2:GOSUB210:CURSOR50,22:PRINT"PRESS ANY KEY TO START !!":MUSIC"-GOR8"
 580 H=3:GOSUB210
 590 GETG$:IFG$=""THENCURSOR50,22:PRINTSPACE$(25):MUSIC"COR8":GOTO560
 600 RETURN
 610 REM --- START SCREEN ---
 620 FORM=0TO28:FORN=1TO19:IFKG(M,N)=1THENGOSUB200
 630 NEXTN,M
 640 M=14:N=8:H=4:GOSUB210:M=28:N=18:H=5:GOSUB210
 650 RESTORE780:FORI=0TO4:READ A(I),B(I):NEXT
 660 H=2:FORI=0TOT-1:M=A(I):N=B(I):GOSUB210:NEXT
 670 CURSOR12,22:PRINT"ZEN-CHAN ガイア⇩⇦⇨⇦⇨⇦⇨⇦⇨Copyright by T.IMAKOGA"
 680 PRINT"■SCORE:";RIGHT$("00000"+STR$(SC),6);"⇨⇦⇨⇦HI-SCORE:";RIGHT$("00000"+ST
R$(HI),6);"⇨⇦";ME;"メン";"⇩⇩⇦⇨⇦⇨LEFT";LE:IFNN>7THENRETURN
 690 LINE262,10,314,10,314,80,262,80,262,10:H=1:M=35:FORN=NNTO7STEP3:GOSUB210:NE
XT:RETURN
 700 REM --- READ DATA & WRITE MONITOR ---
 710 RESTORE1380:FORI=0TO177:READA:POKE48896+I,A:NEXT
 720 RESTORE810:FORI=1TO16:READA:C1$(1)=C1$(1)+CHR$(A):NEXT
 730 RESTORE830:FORI=1TO5:FORJ=1TO3:FORK=1TO64:READA:C2$(I,J)=C2$(I,J)+CHR$(A):N
EXTK,J,I
 740 FORJ=1TO3:C2$(0,J)=STRING$(CHR$(0),64):NEXT
 750 RESTORE1170:FORJ=1TO19:FORI=0TO28:READA:KG(I,J)=A:NEXTI,J
 760 RETURN
 770 REM --- PACKEN ハイチ ---
 780 DATA5,17,6,5,26,12,12,14,25,2
 790 REM --- CHARACTER PATTERN DATA ---
 800 REM --- レンガ ---
 810 DATA0,255,255,255,0,255,255,255,0,63,63,63,0,63,63,63
 820 REM --- ZEN-CHAN ---
 830 DATA0,128,96,24,140,168,168,64,128,0,0,0,16,8,0,0,252,1,0,0,170,66,194,85,1
0,84,0,0,0,0,40,63
 840 DATA63,128,0,0,85,67,66,85,168,21,0,0,0,0,20,252,0,1,6,24,49,21,21,1,0,0,0,
0,8,16,0,0
 850 DATA0,0,0,0,192,232,248,192,128,0,0,0,24,24,0,0,0,0,0,0,255,195,195,255,255
,252,0,0,255,255,60,0
 860 DATA0,0,0,0,255,195,195,255,255,63,0,0,255,255,60,0,0,0,0,0,3,23,31,3,1,0,0
,0,24,24,0,0
 870 DATA0,0,0,0,128,168,168,64,128,240,248,60,16,8,0,0,0,0,0,0,170,66,194,85,10
,84,252,254,0,0,40,63
 880 DATA0,0,0,0,85,67,66,85,168,21,63,127,0,0,20,252,0,0,0,0,1,21,21,1,0,15,31,
60,8,16,0,0
 890 REM --- PACKEN ---
 900 DATA0,0,192,240,248,252,252,252,252,12,12,60,252,252,156,12,240,255,255,255
,255,193,152,193,255,255,0,0,255,255,223,135
 910 DATA15,255,255,255,255,131,25,131,255,255,0,0,255,255,247,227,0,0,3,15,31,6
3,63,63,63,48,48,60,63,63,57,48
 920 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,124,255,0,0,0,0
 930 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,62,252,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 940 DATA0,0,192,240,248,252,252,252,252,12,12,60,252,252,156,12,240,255,255,255
,255,193,152,193,255,255,0,0,255,255,223,135
 950 DATA15,255,255,255,255,131,25,131,255,255,0,0,255,255,247,227,0,0,3,15,31,6
3,63,63,63,48,48,60,63,63,57,48
 960 REM --- LAUGHING PACKEN ---
 970 DATA0,0,192,112,56,252,252,252,252,12,12,60,252,252,156,12,240,255,255,128,
255,193,188,193,63,255,0,0,255,255,223,135
 980 DATA15,255,255,1,255,131,61,3,252,255,0,0,255,255,247,227,0,0,3,14,28,63,62
,63,63,48,48,60,63,63,57,48
 990 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,124,255,0,0,0,0
 1000 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,62,252,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 1010 DATA0,0,192,112,56,252,252,252,252,12,12,60,252,252,156,12,240,255,255,128
,255,193,188,193,63,255,0,0,255,255,223,135
 1020 DATA15,255,255,1,255,131,61,3,252,255,0,0,255,255,247,227,0,0,3,14,28,63,6
2,63,63,48,48,60,63,63,57,48
 1030 REM --- CASH ---
 1040 DATA0,240,192,0,0,0,0,0,192,224,240,248,248,248,248,224,0,255,231,79,156,2
40,240,207,3,201,201,3,207,201,3,207
 1050 DATA0,255,255,230,36,15,15,252,240,228,252,224,204,204,224,252,0,15,3,0,0,
0,0,0,15,31,15,31,31,31,31,7
 1060 DATA0,240,192,0,0,0,0,0,192,224,240,248,248,248,248,224,0,255,231,79,156,0
,0,255,255,255,255,255,255,255,255
 1070 DATA0,255,255,230,36,0,0,199,31,31,63,127,127,127,63,255,0,15,3,0,0,0,0,0,
0,7,2,24,24,28,30,7
 1080 DATA0,240,192,0,0,0,0,0,192,224,240,248,248,248,248,224,0,255,231,79,156,0
,0,207,3,201,201,3,207,201,3,207
 1090 DATA0,255,255,230,36,0,0,196,16,4,60,96,76,76,32,252,0,15,3,0,0,0,0,0,0,7,
2,24,24,28,30,7
 1100 REM --- POLICE BOX ---
 1110 DATA0,224,240,248,252,124,60,28,12,12,12,12,12,76,12,12,255,63,31,63,0,0,1
28,80,160,64,0,0,252,0,0,0
 1120 DATA255,252,248,252,128,0,1,5,2,1,4,3,31,0,0,0,0,7,15,31,63,63,62,60,56,56
,56,56,56,57,56,56
 1130 DATA0,224,240,248,252,124,188,220,236,236,236,108,44,236,236,236,255,255,2
55,255,254,31,135,247,239,223,1,0,254,3,131,195
 1140 DATA255,255,255,255,191,124,241,247,251,253,196,3,63,224,224,225,0,7,15,31
,63,63,62,61,59,59,59,59,58,59,59,59
 1150 DATA0,224,240,248,252,124,188,220,236,236,236,108,44,108,236,236,255,63,31
,63,254,31,135,87,175,95,1,0,254,3,131,195
 1160 DATA255,252,248,252,191,124,241,245,250,253,196,3,63,96,224,225,0,7,15,31,
63,63,62,61,59,59,59,59,58,59,59,59
 1170 REM --- KASOHGAMEN ---
 1180 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
 1190 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1
 1200 DATA1,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,2,2,0,2,2,2,2,1
 1210 DATA1,0,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,2,1,1,1,1,0,2,1,1,1,1
 1220 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0,0,0,2,1,0,2,1
 1230 DATA1,0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,0,2,1,0,2,2,2,2,1,0,2,1
 1240 DATA1,0,2,1,0,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,2,1,0,2,1,1,1,1,0,2,1
 1250 DATA1,0,2,1,0,0,0,0,0,2,1,0,0,3,3,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1
 1260 DATA1,0,2,1,2,2,2,0,0,2,1,0,2,2,2,1,0,2,2,0,2,2,2,2,2,0,2,1
 1270 DATA1,0,2,1,1,1,1,0,0,0,0,0,2,1,1,1,0,2,1,0,2,1,1,1,1,0,2,1
 1280 DATA1,0,0,0,0,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0,0,0,0,2,1,0,2,1
 1290 DATA1,0,2,2,2,2,1,2,0,2,2,2,2,0,2,2,1,0,2,1,0,2,2,0,2,1,0,2,1
 1300 DATA1,0,2,1,1,1,1,0,2,1,1,1,0,2,1,1,0,2,1,0,2,1,0,2,1,0,2,1
 1310 DATA1,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,2,1,0,2,1,0,2,1
 1320 DATA1,0,2,2,0,2,2,2,2,2,1,2,2,0,2,2,2,2,2,1,0,2,1,0,2,1,0,2,1
 1330 DATA1,0,2,1,0,2,1,1,1,1,1,1,0,2,1,1,1,1,1,0,2,1,0,2,1,0,2,1
 1340 DATA1,0,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,1
 1350 DATA1,2,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,1
 1360 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
 1370 REM --- MACINE ---
 1380 DATA219,232,203,255,203,183,211,232,201,219,232,203,247,211,232,201
 1390 DATA213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,189,25,16,253,203,32,203,33,9,209
 1400 DATA229,6,8,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 1410 DATA229,6,8,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,201
 1420 DATA213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,189,25,16,253,203,32,203,33,9,209
 1430 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 1440 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 1450 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 1460 DATA229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,201
 1470 DATA243,205,0,191,205,16,191,205,9,191,251,201,243,205,0,191,205,69,191,20
5,9,191,251,201
```

★最近のパソコンは穴も掘れるらしい。だって「シャベル」機能があるじゃない。（東京都北区・**谷口有弘**）……**【影：**では，いいですか。はい！**一同：**ギャハハハ!!**影：**だめだめ，今日はベードベンの「運命」の節でっていったのに。**】**



移植版 PAN PAN 2

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード M55①
大井　隆史

はじめに

はじめまして。このゲームは，ベーマガ3月号のMZ－2000用「ＰＡＮＰＡＮ」を移植したものです。

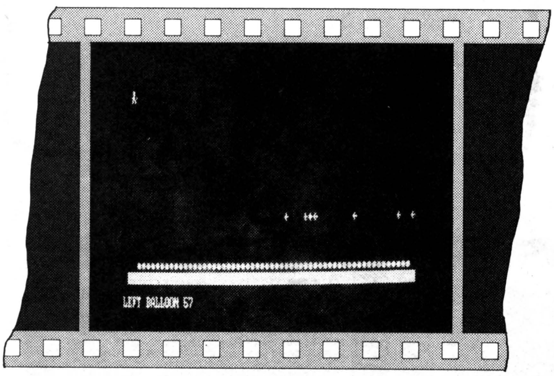
キー操作

4 6 で左右に移動し，スペース・キーを押すか，1番上まで行くと，降下します。

○をとるか，□にぶつかると，ジャンプします。←に当たると，ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。

最後に

田吾作さん，ここにも5500ユーザーがいるってことをお忘れなく。これで，落ち着いて食事がとれるでしょ？



《写真１》実行画面

CHECKER FLAG

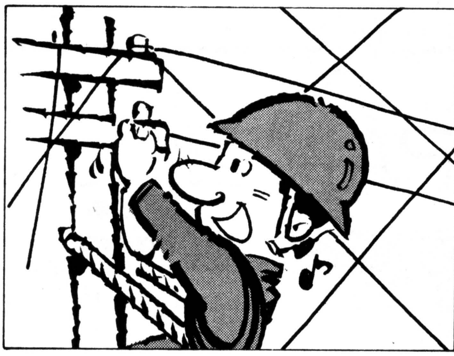
Dr.D：移植版だな。ふーむ，少しバグがあるようだぞ。ほれ，キャラクタが残ったままだ。どーれ，直してみようかーカタカタ。

編：一度移植できると，かなり自信がつくみたいです。次回作，まってまーす！

移植版PAN PAN 2のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE GH,VN:CCOLOR C7,W4:TEMPO 5:POKE$000,78
20 GOSUB 160
30 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,STRING$(CHR$(0),8):CURSOR 8,14:PRINT " ";CHR$(7)
40 GET P1:INP@ $EA,P2:X=X+(P1=4)-(P1=6)-(X=8)+(X=67):Y=Y+PO
50 POSITION X*8,Y*8:PATTERN -8,"888"+CHR$(16)+CHR$(241)+"(D="
60 IF -((P2=253)*(Y<13))+(Y=4) THEN PO=1
70 IF CHARACTER$(X,Y+1)=CHR$(31) THEN PO=-1
80 IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(147) THEN PO=-1:LB=LB+1:MUSIC "+A0+B":CURSOR X,Y:PRIN
T " ":CURSOR 19,21:PRINT 58-LB;" "
90 IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(132) THEN CURSOR 16,7:PRINT "Failure!":MUSIC "F4-FE-E
D-DC-C":GOTO 130
100 IF LB=22 THEN CURSOR 16,7:PRINT "Succese!":MUSIC "+C4+E+D+F+E+G+F+A++G+F+E+D
+C6":GOTO 130
110 IF RND(1)*100<20 THEN CURSOR 68,14:PRINT CHR$(132)
120 GOTO 30
130 CURSOR 31,9:PRINT "Push whichever key!"
140 GET P$:IF P$="" THEN 140
150 RUN
160 X=9:Y=4:PO=1
180 CURSOR 7,21:PRINT "LEFT BALLOON 58"
190 CURSOR 8,19:PRINT STRING$(CHR$(31),60):CURSOR 9,18:PRINT STRING$(CHR$(147),5
8)
200 MUSIC "C2DEDEFEFGFGAGABAAB+C6":RETURN
```


★友達の友達はみな友達だっていうけど，つまり友達の友達は自分のことをいうんでしょ。ちがうんかなー。（三重県名張市・**太田拓己15才**）……【**影**：編集部では以前からそうなんだよ。ねっ，編くん？**編**：アハアハ！】



MZ-5500(BASIC 1)用

移植版
PIDER

エントリーコード M55②

悪魔くん

今回は，BMの1月号のベーシックマスターJrのゲームを5500に移植しました。何しろ時間がなかったので，リストの方も，ほとんどベーシックマスターJrといっしょです。違っているところと言えば，当然キャラクタコードが違っているし，画面上のキャラクタを読むのに，CHARACTER＄（X，Y）という命令を使っているぐらいです。これは，画面のX，Yの位置にあるキャラクタを読むものです。

プログラムについては，1月号の方でもほとんど説明していないので，ここで少しだけ説明させていただきます。ここでおもしろいのは，自分の進行方向に何もなければ，何かにぶつかるまで線を引くということ

CHECKER FLAG

Dr.D：うほうほ，悪魔くんのプログラムか。

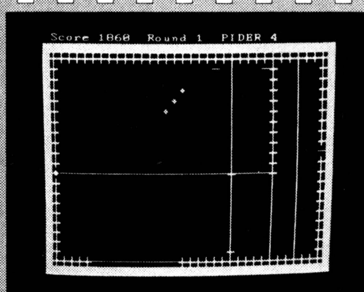
影：だれですか？

Dr.D：吾作くんが「しばらく休業」の白旗を掲げて，その代わりにと紹介してくれたプログラマーさ。

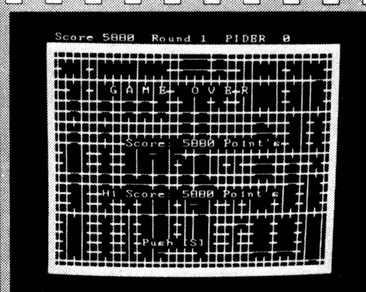
悪魔くん：ボク“悪魔くん”デス。ミナサン！ ナゼプログラムヲオクッテコナイノ？



《写真1》タイトル画面



《写真2》ササーッと配線する



《写真3》ゲーム・オーバー

★ぼくの友人は，ネコイラズをどんぶりに1ぱい食べて3か月たったが死なない。友人はそれ以来影という名にした。(香川県善通寺市・草薙博之13才)……【編：しぶとい犬ですね。きっと長生きするんですよ，この手の人間は！】

をやっているところです。だから，なるべく線を結ばずに線を引くだけにとどめるようにすれば，敵が働かないので，高得点が得られるでしょう。

プログラムについては，ほとんど問題はないでしょう。まあ，プログラムというものは，リストを見ていてもわからないので，自分で入力することが大切ですよ。それに，自分で入力すると，そこで何をやっているかもわかってきますから，自分の勉強にもなりますしね，

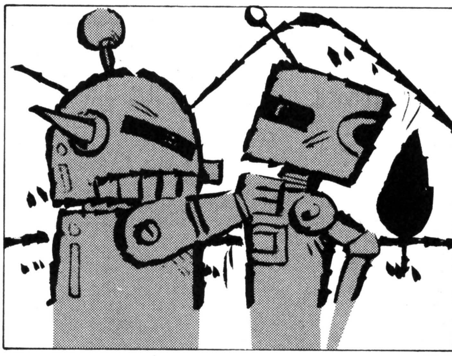
ＭＺ－5500は，16bitのＣＰＵを使っているので，全部ベーシックで書かれているプログラムであるならば，すべての８bit ＣＰＵを使っているゲームの移植は可能なはずですし，逆に考えていくと，とてもよいオリジナルのゲームもできるはずです。

移植版PIDERのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE GN:PRINT CHR$(6):H=0
20 CCOLOR C7:FOR I=1 TO 30:CURSOR I,8:PRINT "-x":MUSIC "T7CODOEO":NEXT I
30 CCOLOR C5:FOR I=1 TO 5:CURSOR 10+I*2,5:PRINT MID$("PIDER",I,1):MUSIC "T7CODOC
O":NEXT I
40 CCOLOR C3:CURSOR 16,15:PRINT "I";:CURSOR 15,16:PRINT "J+K":CURSOR 16,17:PRINT
 "M"
50 CCOLOR C6:CURSOR 9,0:PRINT "  DEMPA COMPUTER"
60 CURSOR 12,20:PRINT "PUSH [S]"
70 GET A$:IF A$<>"S" THEN 70
80 CURSOR 16,15:PRINT "1";:S=0:R=1:P=5
90 CCOLOR C7:A$="":FOR I=1 TO 1000:NEXT I:PRINT CHR$(6):FOR I=1 TO 36:A$=A$+CHR$
(31):NEXT I
100 CURSOR 0,1:PRINT A$
110 FOR I=1 TO 21:PRINT CHR$(31);"                              ";CHR$(31):N
EXT I
115 PRINT A$
120 X=16:Y=22:PO$=CHR$(142):V1=-1:V2=0:X9=1:Y9=2:P9$=" ":F=0
130 CURSOR X,Y:PRINT "x";:CURSOR X9,Y9:PRINT CHR$(135);
140 CURSOR 1,0:PRINT "Score 0     Round";R:CURSOR 22,0:PRINT "PIDER";P:R1=R
150 E=713:IF R1>7 THEN R1=R1-7:GOTO 150
160 REM
170 ON R1 GOTO 400,180,200,220,250,280,330
180 X1=1:X2=30:Y1=10:Y2=10:GOSUB 720
190 CURSOR 15,10:PRINT "   ";:E=E-28:GOTO 400
200 E=E-3:CURSOR 16,8:PRINT CHR$(31)
210 CURSOR 12,15:PRINT CHR$(31);:CURSOR 20,15:PRINT CHR$(31);:GOTO 400
220 X1=16:X2=16:Y1=8:Y2=16:GOSUB 720
230 X1=12:X2=20:Y1=12:Y2=12:GOSUB 720
240 E=E-17:GOTO 400
250 X1=10:X2=15:Y1=10:Y2=15:GOSUB 720
260 X1=21:X2=16:Y1=10:Y2=15:GOSUB 720
270 E=E-12:GOTO 400
280 E=E-19:X1=11:X2=15:Y1=15:Y2=11:GOSUB 720
290 X1=21:X2=17:Y1=15:Y2=11:GOSUB 720
300 X1=16:X2=16:Y1=8:Y2=18:GOSUB 720
310 X1=15:X2=17:Y1=18:Y2=18:GOSUB 720
320 GOTO 400
330 X1=7:X2=7:Y1=10:Y2=15:GOSUB 720
340 X1=24:X2=24:Y1=10:Y2=15:GOSUB 720
350 X1=7:X2=24:Y1=15:Y2=15:GOSUB 720
360 X1=11:X2=11:Y1=5:Y2=13:GOSUB 720
370 X1=16:X2=16:Y1=5:Y2=13:GOSUB 720
380 X1=21:X2=21:Y1=5:Y2=13:GOSUB 720
390 E=E-55:GOTO 400
400 REM
410 GET A$
420 IF A$="I" THEN V1=-1:V2=0:GOTO 470
430 IF A$="M" THEN V1=1:V2=0:GOTO 470
440 IF A$="J" THEN V1=0:V2=-1:GOTO 470
450 IF A$="K" THEN V1=0:V2=1:GOTO 470
460 GOTO 550
470 CURSOR X,Y:PRINT PO$:PO$=CHR$(154):IF V2<>0 THEN PO$=CHR$(155)
480 X=X+V2:Y=Y+V1:IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(31) THEN 520
490 IF CHARACTER$(X,Y)=CHR$(135) THEN E=E-1:GOTO 660
500 IF CHARACTER$(X,Y)<>" " THEN 530
510 S=S+10:E=E-1:CURSOR 6,0:PRINT S;:GOTO 470
520 X=X-V2:Y=Y-V1
530 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(135);:PO$=CHR$(142)
540 IF E<1 THEN 640
550 REM
560 IF F>0 THEN F=F-1:GOTO 400
570 CURSOR X9,Y9:PRINT P9$;:X9=X9+SGN(X-X9):Y9=Y9+SGN(Y-Y9)
580 P9$=CHARACTER$(X9,Y9):IF P9$<>CHR$(142) THEN 610
590 F=20:PRINT CHR$(155);:MUSIC "B1":X9=X9+SGN(X9-X):Y9=Y9+SGN(Y9-Y):P9$=CHARACT
ER$(X9,Y9)
```

```
600 REM
610 CURSOR X9,Y9:PRINT CHR$(135)
620 IF (X=X9)*(Y=Y9) THEN 660
630 GOTO 400
640 REM
650 R=R+1:GOTO 90
660 REM
670 MUSIC "B1+":CURSOR X9,Y9:PRINT P9$;:CURSOR X,Y:PRINT PO$
680 X=16:Y=22:PO$=CHR$(142):V1=-1:V2=0:X9=1:Y2=2:P9$=CHARACTER$(X9,Y9):F=10
690 P=P-1:IF P=0 THEN 860
700 CURSOR X,Y:PRINT CHR$(155);:CURSOR X9,Y9:PRINT CHR$(135);
710 CURSOR 27,0:PRINT P;:MUSIC "B1":GOTO 400
720 REM
730 X3=X3-X1:IF X3=0 THEN 810
740 Y3=(Y2-Y1)/X3
750 S9=1:IF X3<0 THEN S9=-1
760 FOR X4=0 TO X3 STEP S9
770 Y4=Y3*X4
780 CURSOR X1+X4,Y1+Y4:PRINT CHR$(31);
790 NEXT X4
800 GOTO 850
810 S9=1:IF Y1>Y2 THEN S9=-1
820 FOR Y4=0 TO Y2-Y1 STEP S9
830 CURSOR X1,Y1+Y4:PRINT CHR$(31);
840 NEXT X4
850 RETURN
860 REM
870 MUSIC "CDEFGAB"
880 CURSOR 28,0:PRINT O
890 FOR I=1 TO 9:CURSOR 6+I*2,5:PRINT MID$("GAME OVER",I,1);
900 MUSIC"R2":NEXT I
910 IF H<S THEN H=S
920 CURSOR 10,10:PRINT "Score:";S;" Point's
930 CURSOR 7,15:PRINT "Hi Score:";H;" Point's"
940 CURSOR 12,20:PRINT "Push [S]";
950 GET A$:IF A$<>"S" THEN 950
960 PRINT CHR$(6);:GOTO 20
```

★編集部の中で顔がいいのはだれですか？ Dr.Dをのぞく。(京都府向日市・**岩井　亨12才**)……【**Dr.D：**なぜワシはのぞくのかな？まあいい，顔と性格は一致するっていうだろう。そしたら，もうわかるはずだな。ワシさ！】



PASOPIA(T)/5/(7)用

BATTLE FIELD

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード PA①

広瀬　智財

ゲーム内容

タイトルのとおり，あなたは正方形の戦場の中にいます。四方八方からくるバトルアタッカーを，数多くやっつけるゲームです。

ゲーム方法

RUNするとタイトルが現れ，[RETURN]キーでゲーム・スタートです。

あなたのバトル・アタッカーは，初めは中央に現れます。最初は，エネルギー1000でビーム・キャノン100発です。エネルギーの1ユニットは100で，ビーム・キャノンは10発ずつです。相手はビーム攻撃はしませんが，体当りしてきます。1回当たるごとにダメージが一つずつ増え，10になるとゲーム・オーバーです。ダメージが0ならば相手のバトル・アタッカーよりも動きは速いですが，ダメージが1になると，同じ速さになります。2以上になると相手よりも遅くなってしまい，動きがスムーズにいかなくなってしまいます。

相手を40機やっつけるごとに，上から〝UFO〟が降りてきてエネルギーとビーム・キャノンが初めの状態にもどりますが，ダメージはなおりません。

《第1表》キー操作の説明

バトル・アタッカーを動かすとき，

左[<]←→[>]右　　上[1]↕[0]下

ビーム・キャノンを発射するとき，[M]キーといっしょに

左[<]←→[>]右　　上[1]↕[0]下

CHECKER FLAG

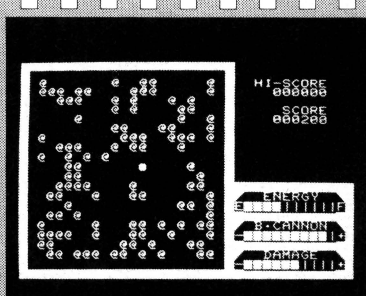
Dr.D：BASICの場合，2乗は∧2とするよりも，＊を使ったほうがいいんじゃ。

編：そのほうが，速くて誤差が少ないからでしょ。

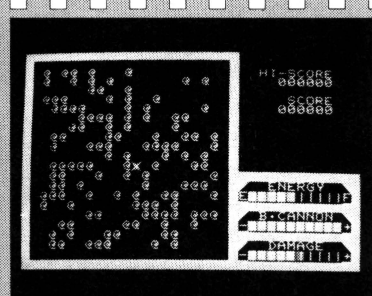
Dr.D：そのとおりじゃ。



《写真1》タイトル画面



《写真2》敵との鬼ごっこです



《写真3》ああっ，つかまっちまった

★ページせつやくの方法を一つお教えしましょう。表紙のゲーム名のとなりにページ数を書いたらもくじになります。(広島県豊田郡・仁井内　明14才)……【編：グッドアイデアです。影：表紙がもくじになって表紙ぬけ！】

キー操作

第1表を見てください。

初めは慣れないと思いますが，がんばってください。

プログラムについて

150行や250行の終わりのほうにあるREM文は，その行の中のキャラクタ・コードのキャラクタです。タイトル表示のいらない人は，30行目の"GOTO　1210"を"GOTO　1000"に変えて1210行以降は省略してください。

なお，このゲームがあまりにも簡単だという人には80行目を"GOTO　700"にしてください。

BATTLE FIELDのプログラム・リスト

```
9 '*** ショキ セッテイ ***
10 CLS:WIDTH 80:RANDOMIZE(TIME/3):DEFINT A-Z
20 DIM X(255),Y(255),MX(255),MY(255):X(223)=-1:X(191)=1:Y(253)=-1:Y(254)=1
30 GI=1:MX(207)=-1:MX(175)=1:MY(237)=-1:MY(238)=1:GOTO 1210
39 '*** メイン ルーチン ***
40 OUT 48,127:K1=INP(49):OUT R,127:K2=INP(49):K=K1 AND K2
50 IF X(K)<>0 OR Y(K)<>0 THEN 90
60 IF M=1 THEN 210
70 IF M=0 AND(MX(K)<>0 OR MY(K)<>0)THEN 170
80 IF Z=0 AND D<1 THEN Z=1:GOTO 40 ELSE Z=0:GOTO 700
89 '*** イドウ ***
90 LOCATE X,Y:PRINT " ";
100 IF EG>9 THEN 140
110 X=X+X(K):Y=Y+Y(K):E=E+1
120 IF E>99 THEN GOSUB 290
130 IF SCREEN(X,Y)<>&H20 THEN 150
140 LOCATE X,Y:PRINT "●";:GOTO 60
149 '*** ハンテイ ***
150 IF SCREEN(X,Y)=&HED THEN 570 '-o-
160 X=X-X(K):Y=Y-Y(K):GOTO 140
169 '*** ビーム ***
170 IF BG>9 THEN 80
180 M=1:MX=X:MY=Y:MXA=MX(K):MYA=MY(K):B=B+1
190 IF B>9 THEN GOSUB 310
200 GOTO 220
210 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
220 MX=MX+MXA:MY=MY+MYA
230 IF SCREEN(MX,MY)<>&H20 THEN 250
240 LOCATE MX,MY:PRINT "・";:GOTO 80
249 '*** メイチュウ ハンテイ ***
250 M=0:IF SCREEN(MX,MY)=&HED THEN 350 '-o-
260      IF SCREEN(MX,MY)=&H40 THEN 280 '-@-
270 GOTO 80
280 SOUND 30,2:LOCATE MX,MY:PRINT " ";:GOTO 80
289 '*** ゲージ ***
290 IF EG>9 THEN RETURN ELSE EG=EG+1
300 LOCATE 34-EG,15:PRINT "|";:E=0:RETURN
310 IF BG>9 THEN RETURN ELSE BG=BG+1
320 LOCATE 34-BG,18:PRINT "|";:B=0:RETURN
330 D=D+1:LOCATE 23+D,21:PRINT "■";
335 IF D>1 THEN R=0
340 IF D>9 THEN 610 ELSE RETURN
349 '*** ポイント ***
350 M=0:S=S+100:G=LEN(STR$(S)):IF HI<S THEN HI=S:GI=G
360 LOCATE 34-G,6:PRINT RIGHT$(STR$(S),G-1);
370 LOCATE MX,MY:PRINT "*";
380 FOR I=0 TO 5:SOUND 50+I^2,1:NEXT
390 LOCATE MX,MY:PRINT " ";
399 '*** エネルギー ホキュウ ***
400 AA=AA+1:IF AA<AB THEN 770
410 FOR I=0 TO Y-1
420 LOCATE X-1,I   :PRINT "◢▬◣";
430 LOCATE X-1,I+1:PRINT "◥ ◤";;
440 IF I=Y-1 THEN 470 ELSE GOSUB 460
450 LOCATE X-1,I   :PRINT "   ";:NEXT
460 FOR J=0 TO 10:SOUND 40+J,2:NEXT:RETURN
470 LOCATE X,Y:PRINT "●";
480 FOR I=EG TO 1 STEP -1:FOR J=0 TO 5
490 LOCATE 34-I,15:PRINT "■";
500 SOUND 70+J*2,1:NEXT:NEXT
510 FOR I=BG TO 1 STEP -1:FOR J=0 TO 5
520 LOCATE 34-I,18:PRINT "■";
530 SOUND 70+J*2,1:NEXT:NEXT
540 FOR I=1 TO 21
550 LOCATE 1,I:PRINT SPC(21);:NEXT
560 AA=0:B=0:E=0:BG=0:EG=0:GOTO 1140
569 '*** ダメージ ***
570 LOCATE X,Y:PRINT "X";
580 FOR I=0 TO 5:SOUND 50-I*5,3:NEXT
590 GOSUB 290:GOSUB 330
600 LOCATE X,Y:PRINT "●";:GOTO 770
609 '*** ゲーム オーバー ***
610 LOCATE 6,10:PRINT "GAME OVER";
620 LOCATE 0,12:PRINT "Try again? Yes[Y]:No[N]";
630 A$=INKEY$
640 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 1000
650 IF A$="N" OR A$="n" THEN LOCATE 8,14:PRINT "E N D";:END
660 GOTO 630
699 '*** テキ ノ メイン ルーチン ***
700 LOCATE X0,Y0:PRINT A$;
710 X0=X0+X1:Y0=Y0+Y1
720 IF SCREEN(X0,Y0)<>&H20 THEN 740 ELSE A$=" "
730 LOCATE X0,Y0:PRINT "o";:GOTO 40
739 '*** テキ ノ ハンテイ ***
740 IF SCREEN(X0,Y0)=&HEC THEN 570                '-●-
750 IF SCREEN(X0,Y0)=&HA5 THEN 350                '-・-
760 IF SCREEN(X0,Y0)=&H40 THEN A$="@":GOTO 40 '-@-
769 '*** テキ ノ イチ セッテイ ***
770 A=INT(RND(1)*8)+1:Y0=Y:X0=X:X1=0:Y1=0:C=X-Y:F=X+Y
780 ON A GOTO 790,800,810,820,830,870,910,950
790 X1=1 :X0=0 :GOTO 710
800 X1=-1:X0=22:GOTO 710
810 Y1=1 :Y0=0 :GOTO 710
820 Y1=-1:Y0=22:GOTO 710
830 X1=1 :Y1=1 :X0=0 :Y0=0
840 IF SGN(C)=1  THEN X0=X-Y    :Y0=0
850 IF SGN(C)=-1 THEN X0=0      :Y0=Y-X
860 GOTO 710
870 X1=-1:Y1=1 :X0=22:Y0=0
880 IF F<22 THEN X0=X+Y         :Y0=0
890 IF F>22 THEN X0=22          :Y0=X+Y-22
900 GOTO 710
910 X1=1 :Y1=-1:X0=0 :Y0=22
920 IF F<22 THEN X0=0           :Y0=X+Y
930 IF F>22 THEN X0=X+Y-22      :Y0=22
940 GOTO 710
950 X1=-1:Y1=-1:X0=22:Y0=22
960 IF SGN(C)=1  THEN X0=22     :Y0=Y+22-X
970 IF SGN(C)=-1 THEN X0=X+22-Y:Y0=22
980 GOTO 710
990 LOCATE X0,Y0:PRINT " ";:RETURN
999 '*** ガメン コウセイ ***
1000 CLS:WIDTH 36
1010 B=0:D=0:E=0:M=0:R=48:S=0:X=12:Y=12:AA=0:AB=40:BG=0:EG=0:A$=" "
1020 LOCATE 25,2:PRINT "HI-SCORE";:LOCATE 27,3:PRINT "000000";
1025 LOCATE 34-GI,3:PRINT RIGHT$(STR$(HI),GI-1);
1030 LOCATE 28,5:PRINT "SCORE";   :LOCATE 27,6:PRINT "000000";
1040 LOCATE 23,13:PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀";
1050 LOCATE 23,14:PRINT "◤  ENERGY   ◥■";
1060 LOCATE 23,15:PRINT "E■■■■■■■■■■■F■";
1070 LOCATE 23,16:PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀";
1080 LOCATE 23,17:PRINT "◤ B・CANNON ◥■";
1090 LOCATE 23,18:PRINT "-■■■■■■■■■■■+■";
1100 LOCATE 23,19:PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀";
1110 LOCATE 23,20:PRINT "◤  DAMAGE   ◥■";
1120 LOCATE 23,21:PRINT "-||||||||||+■";
1130 LOCATE 23,22:PRINT "▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀";
1140 FOR I=0 TO 22
1150 LOCATE I ,0 :PRINT "■";:LOCATE I,22:PRINT "■";
1160 LOCATE 0 ,I :PRINT "■";:LOCATE 22,I:PRINT "■";:NEXT
1170 FOR I=0 TO 150
1180 J=INT(RND(1)*19)+2:K=INT(RND(1)*19)+2
1190 LOCATE J ,K :PRINT "@";:NEXT
1200 LOCATE X ,Y :PRINT "●";:GOTO 760
1209 '*** デモ ***
1210 LOCATE 10, 4:PRINT "▀▀▀▀◣  ◢▀▀▀◣ ▀▀▀▀▀ ▀▀▀▀▀ ■     ▀▀▀▀▀
▀▀▀
1220 GOSUB 1490
1230 LOCATE 10, 5:PRINT "■     ◥◢   ◥   ■     ■  ■     ■
1240 GOSUB 1490
1250 LOCATE 10, 6:PRINT "■    ◢■   ■   ■     ■  ■     ■
1260 GOSUB 1490
1270 LOCATE 10, 7:PRINT "■   ◀     ■   ■     ■  ■     ▀▀▀▀▀
1280 GOSUB 1490
1290 LOCATE 10, 8:PRINT "■    ◥    ■   ■     ■  ■     ■
▀▀▀
1300 GOSUB 1490
1310 LOCATE 10, 9:PRINT "■     ◥■  ■   ■     ■  ■     ■
1320 GOSUB 1490
1330 LOCATE 10,10:PRINT "■    ◢■   ■   ■     ■  ■     ■
1340 GOSUB 1490
1350 LOCATE 10,11:PRINT "▀▀▀▀◤ ■   ■   ■     ■  ▀▀▀▀▀ ▀▀▀▀▀
▀▀▀
1360 GOSUB 1490
1370 LOCATE 22,13:PRINT "▀▀▀▀ ▀▀▀ ■     ▀▀▀◣ ":GOSUB 1490
1380 LOCATE 22,14:PRINT "■     ■  ■     ■   ◥":GOSUB 1490
1390 LOCATE 22,15:PRINT "■     ■  ■     ■    ■":GOSUB 1490
1400 LOCATE 22,16:PRINT "▀▀▀   ■  ▀▀▀▀  ■    ■":GOSUB 1490
1410 LOCATE 22,17:PRINT "■     ■  ■     ■    ■":GOSUB 1490
1420 LOCATE 22,18:PRINT "■     ■  ■     ■   ◢":GOSUB 1490
1430 LOCATE 22,19:PRINT "■    ▀▀▀ ▀▀▀▀ ▀▀▀◤ ":GOSUB 1490
1440 FOR I=0 TO 7:SOUND 70+I,2
1450 LOCATE 30,22:PRINT CHR$(248+I);"PUSH KEY [RETURN]";
1460 NEXT:A$=INKEY$
1470 IF A$=CHR$(13) THEN 1000
1480 GOTO 1440
1490 FOR I=0 TO 150:NEXT:SOUND 75,10:RETURN
```

★生徒会長に立候補して落ちたあほなS君に，PC－6601mkIIがでたの知っとるかといったら「おお知っとるで」といばって答えた。(広島市・**御堂河内　智14才**)……**【影：フーン。で結局なにが言いたいんだ??】**



PASOPIA 7用

LOAD WALKER

エントリーコード PA②

諸星　旦

このゲームは，ある1人の少年のロード・ランナーに対するあこがれから生まれた。

HOW TO PLAY

非常に暗い前書きですが，まあ気にせずに。諸星旦でございます。このゲームは，ロード・ランナーができなかった腹いせに作ったんですよねー。

本物と同じように，敵から逃げながらすべての金を取る！が，穴を掘って敵を殺したり，飛び降りたりできるのでまあ楽しめます。

動かしかたは，例のごとく[8][2][4][6]で上下左右，スペースで自分の向いている方向に穴を掘ります。この穴は，敵が落ちないと埋らないので，よーく考えて掘りましょう。さもないと，文字どおり墓穴を掘ることになります。ちなみに[PF−2]は自殺用です。

さて，ロード・ランナーの特徴としてパターン作成機能がありますが，もちろんこの作品でも可能です！

プログラム実行中に[PF−1]を押すと，"Edit Mode"と表示され，MANが左上に出ます。これをテン・キーで動かし，[A]でブロック，[S]で縦ロープ，[D]で横ロープ，スペース・バーはスペース，[M]はメモリとなっています。

金はいくつでも，敵は5人まで（2～3人じゃないとスピードが……）です。

[M]を押す前のMANの位置が，スタート位置となるので注意。また，キャラクタとグラフィックは共存できませんのであしからず。ディスクのない人は，プログラムの行番号と重ならないように行番号を指定し，画面に出たデータをリターン・キーでメモリに入れてください。さもないと，せっかく作ったパターンが消滅してしまいます。ディスクの人は，ラウンド番号を入れるだけです。ただし，電源投入後，ファイルを最低一つは指定しておかないと，"BN Error"が発生し，

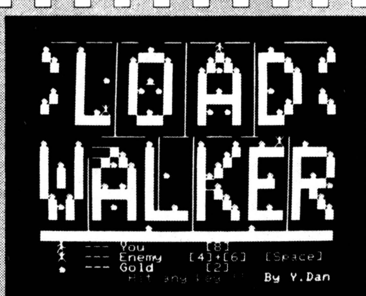
CHECKER FLAG

Dr.D：う～ん，いいネ！

一同：ドタッ!!

影：なんだ，また悪口を言うのかと期待してたのに！

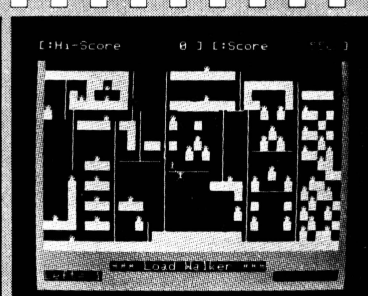
Dr.D：努力したあとがよくわかる。グッド!!



《写真1》タイトル画面



《写真2》すばやく動いて金をとらないと危ない！



《写真3》あーっ，落ちてしまった！

★まずい，ＰＢ−100をなくしてしまった。影さん，代りにＸ１を買って！（宮城県遠田郡・かたすやのさ14才）…
【影：考え方が非常に甘い!!編：ポケコンはなくしやすいからね。ほら，この間も一。影：なぜ私を見るの？】

あとは笑うしかありません。

このエディタ・メモリをけちったので，かなり使いづらいと思います。

プログラムについて

これは本来ディスク用だったのですが，なくてもできるように書き直しました。入力時に，ディスクの人は，文末のREMの中が"X"の行は削除，"＊"の行はジャンプに使っているのでREMとして残し，ディスク命令の行のREMを取ってください。

プログラムは，高速化のために可能な限り論理式を使い，特に遅いグラフィックはマシン語を使いました。



LOAD WALKERのプログラム・リスト

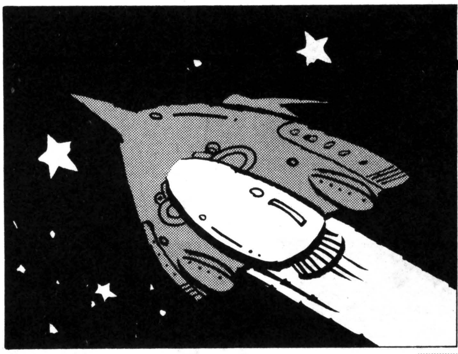
```
10 WIDTH 40:SCREEN 0:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
20 CLEAR,&HDFFF:DEFINT A-Z:DIM A$(21),X(5),Y(5)
30 GOSUB 810:ON KEY GOSUB 1020,550:KEY(1)ON:KEY(2)ON
40 COLOR=(1,10,14):COLOR=(2,10,11):COLOR=(3,14,15):MA=&HE000:B1=5:B2=6
50 RANDOMIZE(TIME/5):CLS:GOSUB 930:MAN=3:SC=0:RA=1
60 CLS:COLOR 1:FOR I=2 TO 20:LOCATE 1,I:PRINT"■"SPC(36)"■";:NEXT
70 FOR I=21 TO 24:LOCATE 1,I:PRINT STRING$(38,"■");:NEXT:LOCATE 1,0
80 COLOR 7:PRINT USING"[:Hi-Score ####### ] [:Score ####### ]";HS;SC
90 LOCATE 10,22:COLOR 3:PRINT"***";:COLOR 7:PRINT" Load Walker ";
100 COLOR 3:PRINT"***";:COLOR 6:LOCATE 2,23:PRINT USING"Left= #";MAN
110 COLOR 2:LOCATE 30,23:PRINT"By Y.Dan
120 IF RA=1 THEN RESTORE 1310 ELSE RESTORE 1520:' X
130 GOSUB 640:GOSUB 580:FOR I=0 TO 3000:NEXT:BEEP
140 ' Main
150 FOR M=1 TO EM:A=STICK(0):IF A=0 THEN 200
160 X1=(X>2)*(A=7)-(X<37)*(A=3):Y1=(Y>2)*(A=1)-(Y<20)*(A=5)
170 D=SCREEN(X-X1,Y-Y1):X1=X+X1*(D<>135):Y1=Y+Y1*(D<>135)
180 GOSUB 580:X=X1:Y=Y1:B=(A¥2+1)*((A=7)+(A=3)+(A=1)+(A=5))*(SCREEN(X,Y)<>148)
190 GOSUB 510:GOSUB 580:SOUND 82,1:GOSUB 470
200 A=STRIG(0):IF A=0 THEN 240
210 X1=X+((B=2)-(B=4))*(X<>2)*(X<>37)*(Y<>20)
220 Y1=Y-(Y<>20):D=SCREEN(X1,Y1):D1=SCREEN(X1,Y)
230 IF(D=135)*(D1<>135)THEN COLOR 5:LOCATE X1,Y1:PRINT" ";:SOUND 50,3
240 D=SCREEN(X,Y):D1=SCREEN(X,Y+1):IF(D=32)*(D1=32)THEN GOSUB 390
250 D=SCREEN(X(M),Y(M),1):IF D<>5 THEN 290
260 XE=X(M):YE=Y(M):FOR I=83 TO 29 STEP -1:SOUND I,1:GOSUB 600:NEXT:SC=SC+50
270 GOSUB 490:COLOR 5:LOCATE XE,YE:PRINT"■";:X(M)=RND*35+2:Y(M)=2
280 XE=X(M):YE=2:GOSUB 600:GOTO 370
290 E=SGN(X-X(M)):E=E+(E=0)*(INT(RND*3)-1)
300 D=SCREEN(E+X(M),Y(M)):D1=SCREEN(E+X(M),Y(M)+1,1):D2=SCREEN(X(M),Y(M))
310 E=X(M)-SGN((((X(M)<2)+(X(M)>37)+(D=135)+(D2=150)*(D=32)*(D1=7))=0)*E)
320 E1=SGN(Y(M)-Y):E1=E1+(E1=0)*(INT(RND*3)-1):D=SCREEN(E,Y(M)-E1)
330 E1=(((D=135)+(Y(M)-E1<2)+(Y(M)-E1>20))=0)*E1
340 E1=Y(M)-SGN((((D2=148)*(D=32)*(RND<.3)+(D=32)*(D2=32))=0)*E1)
350 XE=X(M):YE=Y(M):GOSUB 600:X(M)=E:Y(M)=E1:XE=X(M):YE=Y(M):GOSUB 600
360 D=SCREEN(X(M),Y(M)):D1=SCREEN(X(M),Y(M)+1):IF(D=32)*(D2=32)THEN GOSUB 430
370 GOSUB 470:NEXT:GOTO 150
380 ' Down me
390 Y1=Y+1:D=SCREEN(X,Y):D1=SCREEN(X,Y1):SOUND 78,1
400 IF(D=148)+(D=150)+(D1=135)+(Y1=21)THEN GOSUB 470:RETURN
410 GOSUB 580:B=1:Y=Y1:GOSUB 510:GOSUB 580:GOTO 390
420 ' Down enemy
430 Y1=Y(M)+1:D=SCREEN(X(M),Y(M)):D1=SCREEN(X(M),Y(M),1):D2=SCREEN(X(M),Y1)
440 IF(D=148)+(D=150)+(D1=5)+(D2=135)+(Y1=21)THEN RETURN
450 XE=X(M):YE=Y(M):GOSUB 600:Y(M)=Y1:YE=Y(M):GOSUB 600:GOTO 430
460 ' Point
470 D=POINT(X*8+4,Y*8+5):IF D=3 THEN 550 ELSE RETURN
480 ' Score
490 LOCATE 30,0:COLOR 6:PRINT USING"#######";SC;:RETURN
500 ' Score?
510 D=POINT(X*8+5,Y*8+6)
520 IF D=3 THEN SC=SC+50:AU=AU-1:GOSUB 490:SOUND 55,2:XE=X:YE=Y:GOSUB 620
530 IF AU=0 THEN RETURN 770 ELSE RETURN
540 ' Out
550 MAN=MAN-1:FOR I=0 TO 83:SOUND I,2:GOSUB 580:NEXT
560 IF MAN<1 THEN RETURN 730 ELSE RETURN 60
570 ' Me
580 V=&H8000+X*8+Y*320:CALL MA(V,B):RETURN
590 ' Enemy
600 V=&H8000+XE*8+YE*320:CALL MA(V,B1):RETURN
610 ' Gold
620 V=&H8000+XE*8+YE*320:CALL MA(V,B2):RETURN
630 ' Write
640 B=2:FOR I=2 TO 20:LOCATE 2,I:READ A$:' *
650 '   B=2:OPEN"Walk"+STR$(RA) AS 1:FOR I=2 TO 20:LOCATE 2,I:INPUT#1,A$,B$
660 FOR J=1 TO 36:C$=MID$(A$,J,1):IF C$="2"THEN XE=J+1:YE=I:GOSUB 620:C$=" "
670 IF C$="3"THEN XE=J+1:YE=I:GOSUB 600:C$=" "
680 COLOR 7+(C$="■")*2:PRINT C$;:NEXT:NEXT:READ AU,EM
690 FOR I=1 TO EM:READ X(I),Y(I):NEXT:READ X,Y:RETURN:' X
700 '   NEXT:NEXT:INPUT#1,AU,EM:FOR I=1 TO EM:INPUT#1,X(I),Y(I):NEXT
710 '   INPUT#1,X,Y:CLOSE:RETURN
720 ' Game over
730 LOCATE 11,11:COLOR 2:PRINT"G A M E  O V E R !!":IF SC>HS THEN HS=SC
740 LOCATE 11,15:COLOR 4:PRINT"Play again (y/n) ? ";:A$=INKEY$
750 IF(A$="Y")+(A$="y")THEN 50 ELSE IF(A$="N")+(A$="n")THEN END ELSE 740
760 ' Clear
770 LOCATE 13,11:COLOR 6:PRINT"You get all gold !!"
780 LOCATE 9,16:COLOR 4:PRINT"Let's play next pattern !!"
```

★道ばたでベーマガをやぶいて遊んでいる人がいた。ぼくも仲間になってベーマガをやぶいてやった。(東京都大田区・**もやまん**)……【**編集長**：ムムッ，これからは大田区は通らないことにしよう。**編**：いかってますネ！】

```
790 FOR I=0 TO 9999:NEXT:RA=RA+1:IF RA=3 THEN RA=1:GOTO 60 ELSE 60
800 ' Poke
810 FOR I=0 TO 119:READ A$:A=VAL("&H"+A$):SUM=SUM+A:POKE &HE000+I,A:NEXT
820 IF SUM<>&H286F THEN COLOR 2:BEEP:PRINT"Sum Error":STOP ELSE RETURN
830 ' Data
840 DATA E5,C5,D5,F3,1A,5E,23,56,06,11,FE,02,28,11,FE,04
850 DATA 28,12,FE,05,28,13,FE,06,28,16,21,68,E0,18,16,21
860 DATA 60,E0,18,11,21,58,E0,18,0C,06,22,21,68,E0,18,05
870 DATA 06,33,21,70,E0,3E,06,D3,3C,78,D3,0C,3E,03,D3,0F
880 DATA 06,08,7E,EB,4E,EB,A9,12,23,13,10,F6,3E,02,D3,0F
890 DATA AF,D3,3C,D1,C1,E1,FB,C9,18,18,1E,39,D8,1C,12,21
900 DATA 18,18,78,9C,1B,38,48,84,99,5A,3C,18,18,3C,42,81
910 DATA 00,00,00,10,2C,5A,3E,3C
920 ' Title ; Load Walker By Yoshio Dan 1984年2月13日 No.4
930 RESTORE 1520:GOSUB 640:GOSUB 580:' *
940 '   RA=2:GOSUB 640:GOSUB 580
950 X=5:Y=21:GOSUB 580:XE=5:YE=22:GOSUB 600:YE=23:GOSUB 620
960 LOCATE 8,21:COLOR 6:PRINT"--- You";:COLOR 4:PRINT SPC(7)"[8]":COLOR 3
970 LOCATE 8,22:PRINT"--- Enemy";:COLOR 4:PRINT"   [4]+[6]  [Space]
980 LOCATE 8,23:COLOR 7:PRINT"--- Gold";:COLOR 4:PRINT SPC(6)"[2]
990 COLOR 2:LOCATE 13,24:PRINT"Hit any key !!";:COLOR 7:PRINT "  By Y.Dan";
1000 WHILE INKEY$="":WEND:RETURN
1010 ' Display
1020 A$="":X=2:Y=2:AU=0:EM=0:GOSUB 580:LOCATE 0,0
1030 COLOR 4:PRINT"Edit Mode";SPC(31):LINE(15,15)-(305,168),3,B
1040 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1040
1050 X1=X-(X>2)*(A$="4")+(X<37)*(A$="6"):Y1=Y-(Y>2)*(A$="8")+(Y<20)*(A$="2")
1060 GOSUB 580:X=X1:Y=Y1:GOSUB 580
1070 IF(A$="A")+(A$="a")THEN GOSUB 1160:COLOR 5:PRINT"■";:GOSUB 580:GOTO 1040
1080 IF(A$="S")+(A$="s")THEN GOSUB 1160:COLOR 7:PRINT"|";:GOSUB 580:GOTO 1040
1090 IF(A$="D")+(A$="d")THEN GOSUB 1160:COLOR 7:PRINT"‾";:GOSUB 580:GOTO 1040
1100 IF(A$="F")+(A$="f")THEN GOSUB 1160:XE=X:YE=Y:GOSUB 620:GOSUB 580:GOTO 1040
1110 IF(A$="G")+(A$="g")THEN GOSUB 1160:XE=X:YE=Y:GOSUB 600:GOSUB 580:GOTO 1040
1120 IF A$=" " THEN GOSUB 1160:COLOR 7:PRINT" ";:GOSUB 580:GOTO 1040
1130 IF A$="¥" THEN CLS 1:LINE(16,16)-(304,167),0,BF:GOSUB 580:GOTO 1040
1140 IF(A$="M")+(A$="m")THEN 1180 ELSE 1040
1150 ' Erase
1160 LINE(X*8,Y*8)-(X*8+7,Y*8+7),0,BF:LOCATE X,Y:RETURN
1170 ' Memory
1180 LOCATE 0,0:INPUT"Line number ";L:' *
1190 '   LOCATE 0,0:INPUT"Round number ";L
1200 FOR I=2 TO 20:A$(I)=CHR$(34):FOR J=2 TO 37:D=SCREEN(J,I)
1210 D1=POINT(J*8+4,I*8+5):IF D1=3 THEN A$(I)=A$(I)+"2":AU=AU+1:GOTO 1240
1220 IF D1=2 THEN A$(I)=A$(I)+"3":EM=EM+1:X(EM)=J:Y(EM)=I:GOTO 1240
1230 IF D=0 THEN A$(I)=A$(I)+CHR$(32) ELSE A$(I)=A$(I)+CHR$(D)
1240 NEXT:A$(I)=A$(I)+CHR$(34):NEXT:A$(21)=STR$(AU)+","+STR$(EM)+","
1250 FOR I=1 TO EM:A$(21)=A$(21)+STR$(X(I))+","+STR$(Y(I))+",":NEXT
1260 A$(21)=A$(21)+STR$(X)+","+STR$(Y):WIDTH 80:' X
1270 FOR J=2 TO 21:A$(J)=STR$(L+(J-2)*10)+"DATA"+A$(J):PRINT A$(J):NEXT:' X
1280 '   OPEN"Walk"+STR$(L) AS 1:FOR I=2 TO 20:PRINT#1,A$(I),",":NEXT
1290 '   PRINT#1,AU,EM:FOR I=1 TO EM:PRINT#1,X(I),Y(I):NEXT:PRINT#1,X,Y:END
1300 ' Round1
1310 DATA"     2             2              "
1320 DATA"■■■■■■■■■■|    |■■■■■■■■|           "
1330 DATA"  |  ■■2■■|    |         |■■■■■■|    "
1340 DATA"  |■2■ 2 ■|    |    2    |■    ■|■■■■ "
1350 DATA"2 |■■■■■■■|    |■■■■■■■■|■■2 2■|2    "
1360 DATA"■ ||   2   ||   |2‾‾‾‾‾|‾‾  ■ ■ |■■ ■ "
1370 DATA"   |■■■■|■■|   |■  ■  |  |  2  |2 ■ "
1380 DATA"   |    | ■|23|2  2   |  | 2■2 |■■2■ "
1390 DATA"   |    | ■|■■|■ 2■2  |  | ■ ■ |2 ■2 "
1400 DATA"   |  2 |  |  |  ■ ■  |  |‾‾‾‾‾|■■2■ "
1410 DATA"   | ■■■|‾‾‾‾‾|       |  |  2  |  ■■ "
1420 DATA"  2  2  |     |‾‾‾‾‾3|2 |2 ■ 2| 2 ■■"
1430 DATA"  ■ ■■■ |     |   ■■■■|■   ■|2■■2 "
1440 DATA"  ■  2  | 2   |      ■|‾‾‾‾‾|■2■■ "
1450 DATA"  ■ ■■■|■■■   |      2|■   ■|2■ 2■"
1460 DATA" 2 ■  2 |  2  |      ■|2   2|■2 ■ "
1470 DATA"■■■■ ■■■|  ■| |       |■   ■|2■ 2■"
1480 DATA"  2     |  |■■■■■■■■■■■|     |■ ■■ "
1490 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
1500 DATA 50,2,15,9,22,13,5,2
1510 ' Round2
1520 DATA" 2‾‾‾2‾‾‾|‾‾ 2 ‾‾|‾‾‾ ‾‾‾| 2 ‾‾‾‾2 "
1530 DATA" ■2  ■   | 2■■■2 |  2■2  |■■■2   2■ "
1540 DATA"  ■  ■   | ■   ■ | 2■2■2 |■  ■2  ■ "
1550 DATA"     ■  2| ■ 2 ■ | ■   ■ |■   ■    "
1560 DATA"  2  ■   | ■2‾2■ | ■ 2 ■ |■2  ■  2 "
1570 DATA" 2■  ■   | ■   ■ | ■■■■■ |■  2■ ■2 "
1580 DATA" ■   ■ 23| ■ 2 ■ | ■2 2■ |■ 2■   ■ "
1590 DATA"     ■■■■| ■■■■  | ■   ■ |■■■■     "
1600 DATA"         |       |       |         "
1610 DATA" 2   2  ‾‾‾‾‾‾2|‾‾‾‾‾|2‾‾‾2‾‾2 3| 2 "
1620 DATA" ■   ■ ‾‾■2  ■|  |■  2■ ■■■■■|■■■■■2 "
1630 DATA" ■ 2 ■|‾■2■2 ■|  |■ 2■  ■   |■    ■ "
1640 DATA" ■ ■ ■|■    ■ ■|2 |■2■   ■ 2 |■ 2 ■ "
1650 DATA" ■ ■ ■|■2 2■ ■|  |■‾2    ■■■■ |■■■■■2 "
1660 DATA" ■2 2■|■■■■■ ■|  |■‾■2   ■   |■ ■2   "
1670 DATA"  ■2■ |■ 2 ■ ■| 2 |■  ■2 ■ 2 |■  ■2  "
1680 DATA"  ■ ■ |■   ■ ■■■■■|■   ■ ■■■■■|■   ■ "
1690 DATA"      |      2    |     2    |        "
1700 DATA" ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ "
1710 DATA 66,2,10,8,30,11,23,2
```



★こら！電波新聞社！わしにマシン語の本を書かせろ！【**編集長**：それじゃあ書いてもらおうか。】(愛媛県伊方町・ＬＫＫ18才)……【**編**：勝手に編集部の返事を書かないで！でも，自信があるなら原稿送ってみてね！】



PC-6001／mkII(16K 2ページ)用

MINE-ESCAPE

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード P6①

渾川　正之

画面中央のロケットを，カーソル・キーで操作して，出現する赤い機雷をよけて進むゲームです。

プログラムの説明

マシン語を効果的に使い，スピードを速くしてあります。340行のＤＡＴＡ文中の20を変えると，ゲームに変化がでて，おもしろくなります。

♥

♥

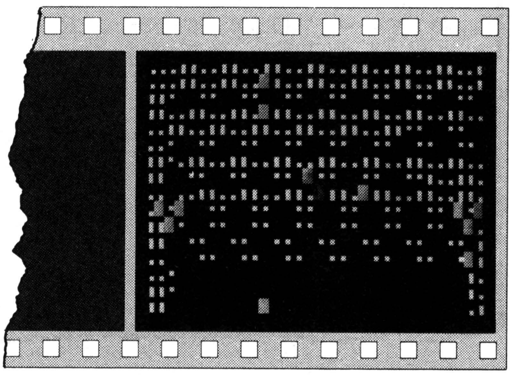
CHECKER FLAG

影：ウワー，ウワー，ウワー，ウワー，ウワー!!

編：どうしたんです？

影：速すぎるよー。なんでこんなに速いの？

Dr.D：このプログラムも，マシン語を使っているから速いのじゃよ。



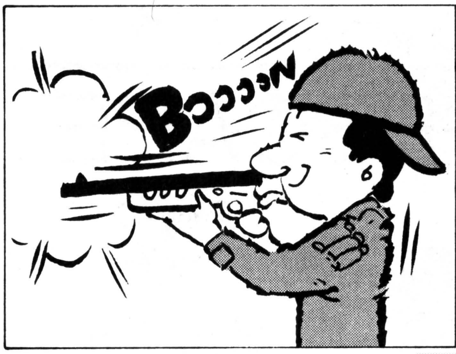
《写真１》実行画面

MINE-ESCAPEのプログラム・リスト

```
10 SCREEN2,1,1:CONSOLE0,16,0,0:G
OSUB790:LINE(0,0)-(256,192),3,B
20 LOCATE3,3:PRINT"THE 'HI-SPEED
 MINE ESCAPE'";CHR$(7):S=&HC302
30 LOCATE3,8:PRINT"・・・・ を よけて、ど
こまでいかれるか?...  ":C=C+1+4*(C=4)
40 COLORC:LOCATE5,12:PRINT "PUSH
 'SPACE' TO START!":POKES,255
50 COLOR 1:IF STRIG(0)<>1 THEN 3
0
60 A$="S0M6000L8T20003AAAAAB40CD
2ED403G2":PLAYA$,A$:FORI=1TO1200
:NEXT
70 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,1
6:SOUND0,100:SOUND2,200
80 SOUND1,0:SOUND3,0:SOUND5,1:SO
UND12,0:SOUND11,0:SOUND13,10
90 SOUND7,254:M=3:POKE&HD307,0:P
OKE&HD308,0
100 SOUND13,10:CLS:EXEC&HD000
110 FORI=0TO255STEP5:SOUND11,I:P
OKE&HC2EF,I:POKE&HC310,255-I:NEX
T
120 SC=PEEK(&HD307)+PEEK(&HD308)
*256
130 SOUND13,9:M=M-1:IF M<1 THEN
160
140 CLS:LOCATE3,8:PRINT"START AG
AIN!  CHANCE=";M
150 LOCATE20,10:PRINT"SCORE";SC:
FORI=1TO500:NEXT:CLS:GOTO 100
160 LOCATE3,5:COLOR4:PRINT"G A M
 E  O V E R":COLOR1:LOCATE2,10
170 PRINT "SCORE";SC;"  HI-SCORE
";HI:FORI=1TO1000:NEXT
180 IF SC>HI THEN HI=SC
190 CLS: GOTO 10
199 REM *** DATA (D000) ***
200 DATA21,00,D1,22,03,D3,3E,02
210 DATA32,02,D3,00,CD,6C,D1,00
220 DATACD,50,D1,00,CD,61,10,CB
230 DATA57,C4,74,D1,CD,61,10,CB
240 DATA5F,C4,80,D1,CD,61,10,CB
250 DATA67,C4,8C,D1,CD,61,10,CB
260 DATA6F,C4,98,D1,CD,61,10,CB
270 DATA4F,C0,00,00,CD,6C,D1,CD
280 DATA50,D1,2A,03,D3,22,00,D3
290 DATA21,05,D3,34,66,2E,0B,CD
300 DATAE8,D0,3A,02,D3,FE,02,CC
310 DATAA0,D0,FE,03,CC,B0,D0,FE
320 DATA04,CC,D4,D0,FE,05,CC,C0
330 DATAD0,ED,5F,E6,3F,21,00,C2
340 DATA6F,ED,5F,E6,40,FE,00,C2
350 DATA98,D0,36,FF,11,C0,01,19
360 DATA36,FF,ED,5F,E6,0F,21,01
370 DATAC2,11,20,00,47,19,10,FD
380 DATA36,FF,11,1C,00,19,36,FF
390 DATAC3,A4,D1,FF,FF,FF,FF,FF
400 DATA21,00,C2,06,1F,ED,5F,E6
410 DATA05,77,23,10,F8,C3,10,D1
420 DATA21,E0,C3,06,1F,ED,5F,E6
430 DATA05,77,23,10,F8,C3,1C,D1
440 DATA21,00,C2,11,20,00,06,10
450 DATAED,5F,E6,05,77,19,10,F8
460 DATAC3,3C,D1,00,21,1F,C2,11
470 DATA20,00,06,10,ED,5F,E6,05
480 DATA77,19,10,F8,C3,28,D1,00
490 DATA0E,A0,ED,69,0C,ED,61,C9
500 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
510 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
515 REM ***** (D100) *******
520 DATA95,00,EC,E8,C5,C7,00,A8
530 DATAEE,83,F8,00,83,DD,00,F4
540 DATA21,DF,C3,11,FF,C3,01,E0
550 DATA01,ED,B8,C9,21,20,C2,11
560 DATA00,C2,01,E0,01,ED,B0,C9
570 DATA21,01,C2,3E,10,11,00,C2
580 DATA01,1F,00,ED,B0,23,13,3D
590 DATA20,F6,C9,00,21,FE,C3,11
600 DATAFF,C3,3E,10,01,1F,00,ED
610 DATAB8,2B,1B,3D,20,F6,C9,00
620 DATA21,EF,C2,00,1A,AE,77,13
630 DATA23,1A,AE,77,06,1F,23,10
640 DATAFD,13,1A,AE,77,13,23,1A
650 DATAAE,77,C9,00,21,00,D3,5E
660 DATA23,56,C9,00,21,00,D1,22
670 DATA03,D3,3E,02,32,02,D3,C9
680 DATA21,04,D1,22,03,D3,3E,03
690 DATA32,02,D3,C9,21,08,D1,22
700 DATA03,D3,3E,04,32,02,D3,C9
710 DATA21,0C,D1,22,03,D3,3E,05
720 DATA32,02,D3,C9,3A,05,D3,FE
730 DATA20,DA,AE,D1,3E,00,3C,3C
740 DATA32,05,D3,00,11,1F,00,21
750 DATAEF,C2,7E,FE,FF,C8,23,7E
760 DATAFE,FF,C8,19,7E,FE,FF,C8
770 DATA23,7E,FE,FF,C8,2A,07,D3
780 DATA23,22,07,D3,C3,0C,D0,00
785 REM ***** READ *******
790 CLS:IF PEEK(&HD000)=&H21 AND
 PEEK(&HD1D6)=&HD0 THEN RETURN
800 OUT&H93,2:FORI=&HD000TO&HD1D
7:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT

810 OUT&H93,3:RETURN
```

★なるほどザ実験シリーズ！たてに書いてのるでしょうか。（愛知県名古屋市・**加藤正也11才**）…【**編**：編集部では優秀な写植オペレータさんにお願いしてるから，きっとやってくれるよ。ねっ，ねっ，ねー!!（ゴメン！）】



PC-6001/mkⅡ（N60 32K 4ページ）用

射的

エントリーコード P6②

水谷　嘉宏

●　内　容　●

お祭りの縁日などでおなじみの射的です。

ゲームは，ⓐ.的（まと）を上下2連にして，上の的は下の的の半分のスピードで走る，ⓑ.下の的に命中したとき，その上の的が同じ種類ならば上下とも当たったことにする，ⓒ.1ゲーム5面で，面が進むごとに的の動きが速くなる一など，自分の好きなように作ってみました。

本物の射的と同様，なかなか思ったようには命中しません。発射はスペース・キーです。なお，1面につき玉の数は16個，的は全部で96個（下段）です。

●　プログラムについて　●

的の表示，移動（左スクロール），玉の発射もスピードを要するので，メイン部分をすべてマシン語にしました。

ただし，逆に的が速すぎるので，ブレーキをかけています。スピード調整は310行とPOKE W，12－MEの12を大きくすれば遅く，小さくすれば（5以上）速くなります。

CHECKER FLAG

影：ギャハハ，編集長の子供にそっくり！

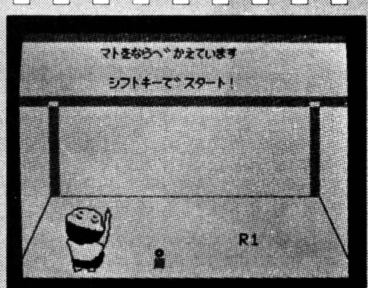
編集長：ボカボカ!! あーすっきりした。それにしても，私と同年輩の方がこのプログラムを作られたというのには，驚ろきましたた。

Dr.D：うむ，マシン語を学ぶのに，年令は関係ないというわけだな。

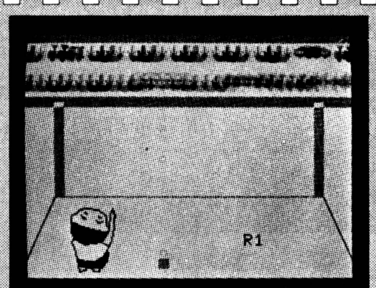
影：なんですか～？

《第1表》点数表

＊円　盤	4機	各10点
＊飛行機	8機	5〃
＊自動車	16台	3〃
＊汽　車	25台	2〃
＊船	44セキ	1〃



《写真1》準備はいいですか？　それではスタート



《写真2》パンパーン！　動きが速くて，なかなか当たりません

★4月号P.149のイラストを見て，思わずコーフンしちゃった。デザ部のお兄さん，あまり過激なイラストは載せないで！（神奈川県鎌倉市・AKI 13才）……【デザ部：ぬ，ぬれぎぬだ！いんぼうだ!!でもカワイイなー♡】

射的のプログラム・リスト

```
10 REM --------------------
20 REM  *Double Shateki*
30 REM  N60ﾓｰﾄﾞ32K,Page4
40 REM --------------------
50 DIMG(99):CLS:LOCATE9,5:PRINT"
ﾏｼﾝｺﾞｾｯﾄ中";:PLAY"l64","l64"
60 FORI=0TO23:READA:G(I)=A:G(24+
I)=A:G(48+I)=A:G(72+I)=A:NEXT
70 FORI=96TO99:G(I)=9:NEXT
80 GK=&HB008:MA=&HB07A:KE=&HB26D
:XE=&HB076:YE=XE+1:W=&HB299:T=&H
B005
90 FORI=MA TO&HB3F3:READA$:POKEI
,VAL("&H"+A$):NEXT
100 REM<しょきがめん>
110 SCREEN4,2,2:CONSOLE,,,0:COLO
R0,1,2:CLS
120 POKEYE,&HE2:FORI=0TO31:POKEX
E,I:EXECKE:NEXT
130 POKEYE,&HE8:FORI=128TO159:PO
KEXE,I:EXECKE:NEXT
140 POKEXE,3:GOSUB150:POKEXE,28:
GOSUB150:GOTO160
150 FORI=&HE9TO&HF1:POKEYE,I:EXE
CKE:NEXT:RETURN
160 POKEXE,13:POKEYE,&HF8:EXECKE
:FORI=3TO28:POKE&HF200+I,170:NEX
T
170 FORI=1TO2:READ A,B,C,D:LINE(
A,B)-(C,D),0:NEXT
180 FORI=1TO11:REMこども
190 READA,B,C,D:LINE(36+A,136+B)
-(36+C,136+D),0
200 READA:IFA=99THEN220
210 READB:LINE-(36+A,136+B),0:GO
TO200
220 NEXT:FORI=1TO2:READA,B:PAINT
(36+A,136+B),0,0:NEXT
230 ME=1:HS=0:TS=0
240 REM<ｽﾀｰﾄ>
250 IFHS=0THEN270
260 LINE(160,144)-(231,155),1,BF
:LOCATE21,12:PRINT"HS";HS;
270 LINE(160,156)-(231,179),1,BF
:LOCATE21,13:PRINT"R"+CHR$(29);M
E;
280 LINE(0,8)-(255,47),1,BF:LOCA
TE8,1:PRINT"ﾏﾄをならべかえています"
290 FORI=0TO95:J=INT(RND(1)*(96-
I)+I):A=G(I):G(I)=G(J):G(J)=A
300 POKEGK+I,G(I):NEXT:FORI=96TO
99:POKEGK+I,G(I):NEXT
310 PLAY"o5e","o4c":LOCATE9,3:PR
INT"ｼﾌﾄｷｰでｽﾀｰﾄ!":POKEW,12-ME
320 EXECMA:PLAY"o3c":SC=10*PEEK(
T):LOCATE23,13:PRINTSC:TS=TS+SC
330 ME=ME+1:IFME<6THENFORI=0TO50
0:NEXT:GOTO250
340 PLAY"o4cego5c":LOCATE21,14:P
RINT"TS";TS;:IF TS>HS THENHS=TS
350 LINE(0,8)-(255,47),1,BF:LOCA
TE8,1:PRINT"PLAY AGAIN (y/n)?"
360 A$=INKEY$:IFA$="y"THEN390
370 IFA$="n"THEN END
380 GOTO360
390 ME=1:TS=0:GOTO250
400 REM<ﾏﾄﾃﾞｰﾀ>
410 DATA 10,5,5,3,3,3,3,2,2,2,2,
2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
420 REM<ﾏｼﾝｺﾞ>
430 DATADD,21,00,B0,DD,36
440 DATA00,32,DD,36,01,04,DD,36,
02,04,DD,36,03,00,DD,36
450 DATA04,10,DD,36,05,00,DD,36,
06,00,21,08,B0,22,6C,B0
460 DATA22,6E,B0,CD,23,B2,22,70,
B0,22,72,B0,CD,77,B2,CD
470 DATA61,10,FE,01,C2,AF,B0,11,
D4,B3,21,00,E6,CD,5E,B2
480 DATA11,00,E6,21,01,E6,01,FF,
01,ED,B0,DD,7E,01,FE,01
490 DATACA,DA,B0,ED,5B,70,B0,C3,
DD,B0,11,D4,B3,21,1F,E6
500 DATACD,5E,B2,ED,53,70,B0,DD,
35,01,C2,FE,B0,DD,36,01
510 DATA04,2A,6C,B0,23,22,6C,B0,
CD,23,B2,22,70,B0,DD,7E
520 DATA01,CB,47,C2,5C,B1,11,D4,
B3,21,00,E3,CD,5E,B2,11
530 DATA00,E3,21,01,E3,01,FF,01,
ED,B0,DD,7E,02,FE,01,CA
540 DATA29,B1,ED,5B,72,B0,C3,2C,
B1,11,D4,B3,21,1F,E3,CD
550 DATA5E,B2,ED,53,72,B0,DD,35,
02,C2,5C,B1,DD,36,02,04
560 DATA2A,6E,B0,23,22,6E,B0,CD,
23,B2,22,72,B0.DD,35,00
570 DATAC2,5C,B1,2A,74,B0,CD,81,
B2,C3,0B,B2,DD,7E,03,FE
580 DATA01,CA,79,B1,CD,61,10,FE,
80,C2,70,B1,DD,36,03,01
590 DATACD,98,B2,CD,98,B2,C3,B7,
B0,06,02,C5,2A,74,B0,CD
600 DATA81,B2,2A,74,B0,25,22,74,
B0,CD,81,B2,CD,98,B2,C1
610 DATA10,E9,3A,75,B0,FE,E7,C2,
B7,B0,DD,7E,01,FE,04,C2
620 DATAF5,B1,DD,7E,00,FE,30,F2,
F5,B1,CD,A3,B2,21,0C,E6
630 DATACD,0C,B2,FD,2A,6C,B0,FD,
7E,FB,DD,77,06,DD,86,05
640 DATADD,77,05,DD,7E,02,FE,04,
C2,FB,B1,DD,7E,00,FE,2E
650 DATAF2,FB,B1,FD,2A,6E,B0,FD,
7E,FB,DD,BE,06,C2,FB,B1
660 DATACD,A3,B2,21,0C,E3,CD,0C,
B2,DD,7E,06,DD,86,05,DD
670 DATA77,05,C3,FB,B1,2A,74,B0,
CD,81,B2,DD,35,04,CA,0B
680 DATAB2,DD,36,03,00,CD,77,B2,
C3,B7,B0,C9,22,78,B0,06
690 DATA03,C5,11,D4,B3,CD,5E,B2,
2A,78,B0,23,22,78,B0,C1
700 DATA10,EF,C9,7E,FE,0A,C2,2D,
B2,21,B4,B2,C9,FE,05,C2
710 DATA36,B2,21,E4,B2,C9,FE,03,
C2,3F,B2,21,14,B3,C9,FE
720 DATA02,C2,48,B2,21,44,B3,C9,
FE,01,C2,51,B2,21,74,B3
730 DATAC9,FE,09,C2,5A,B2,21,A4,
B3,C9,21,D4,B3,C9,06,10
740 DATA1A,2F,77,13,C5,01,20,00,
09,C1,10,F4,C9,2A,76,B0
750 DATA11,EC,B3,CD,88,B2,C9,21,
0D,F7,22,74,B0,CD,81,B2
760 DATAC9,11,E4,B3,CD,88,B2,C9,
06,08,1A,AE,2F,77,13,C5
770 DATA01,20,00,09,C1,10,F3,C9,
0E,0A,06,00,10,FE,0D,C2
780 DATA9A,B2,C9,21,AC,B2,7E,B7,
CD,B3,1E,C9,22,4F,36,42
790 DATA33,32,22,00
800 REM(がめんデータ)
810 DATA00,00,00,03,0F,3F,7F,6A,
6A,7F,3F,0F
820 DATA06,00,00,00,00,00,7E,FF,
FF,FF,FF,AA,AA,FF,FF,3C
830 DATA18,00,00,00,00,00,00,C0,
F0,FC,FE,AE,AE,FE,FC,F0
840 DATA60,00,00,00,00,00,00,01,
03,07,3F,3F,3F,3F,07,03
850 DATA01,00,00,00,30,70,E0,E0,
C0,C0,FF,7F,7F,FF,C0,C0
860 DATAE0,E0,70,30,00,00,00,30,
70,E0,E0,F0,F0,E0,E0,70
870 DATA30,00,00,00,00,00,03,06,
04,04,0F,1F,19,19,1F,3F
880 DATA3F,1D,1C,00,00,FF,81,00,
70,70,FF,E7,81,C3,E7,FF
890 DATAFF,81,00,00,00,00,C0,60,
20,20,F0,F8,98,98,F8,FC
900 DATAFC,B8,38,00,00,0F,0F,07,
03,03,13,3F,3F,3F,3F,3F
910 DATA3F,0F,0F,06,00,C0,C0,87,
07,03,03,FF,1F,FF,FF,FF
920 DATAFF,0F,0F,06,00,00,00,FE,
FE,3C,3C,3C,FC,FC,FC,FE
930 DATAFE,78,78,30,00,00,00,08,
08,08,08,49,2A,1C,3E,3F
940 DATA1F,1F,0F,07,00,00,0E,0E,
0E,0E,0E,6E,6E,7F,49,FF
950 DATAFF,FF,FF,FF,00,00,00,10,
10,10,10,92,54,38,7C,FC
960 DATAF8,F8,F0,E0,00,01,07,07,
0F,0F,0F,07,07,03,01,00
970 DATA00,00,00,00,00,FF,FF,FF,
FF,FF,FF,FF,F7,D5,FF,49
980 DATA2A,1C,1C,08,00,80,E0,E0,
F0,F0,F0,E0,E0,C0,80,00
990 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
1000 DATA00,00,00,00,FF,C3,81,99
,99,81,C3,FF,AA,55,AA,55
1010 DATAAA,55,AA,55
1020 REM<ﾗｲﾝﾃﾞｰﾀ>
1030 DATA24,128,0,176,231,128,25
5,176
1040 REM<こどもﾃﾞｰﾀ>
1050 DATA14,1,9,1,9,2,7,2,4,5,1,
5,0,8,0,12,2,12,9,15,20,18
1060 DATA28,19,30,18,30,15,28,14
,28,8,27,6,22,2,14,1,99
1070 DATA0,12,0,19,1,22,3,25,10,
29,24,27,28,22,30,18,99
1080 DATA3,25,1,25,0,28,2,32,4,4
0,12,42,19,42,25,38,28,34,30,30
1090 DATA24,27,99
1100 DATA4,40,5,45,8,46,16,47,23
,47,25,46,28,42,29,35,28,34,99
1110 DATA5,45,6,50,11,49,12,46,9
9,16,47,17,50,22,50,23,46,99
1120 DATA30,30,32,25,34,15,34,8,
35,8,34,4,33,1,31,6,30,15,99
1130 DATA8,6,10,9,12,9,8,6,99,20
,10,21,12,25,11,99
1140 DATA11,4,12,4,12,5,13,5,99,
22,7,22,8,24,8,99,4,16,8,44
```

PC-6001 MK II

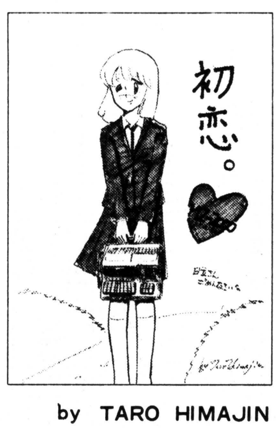
イラスト・コーナー



by 晴ボン



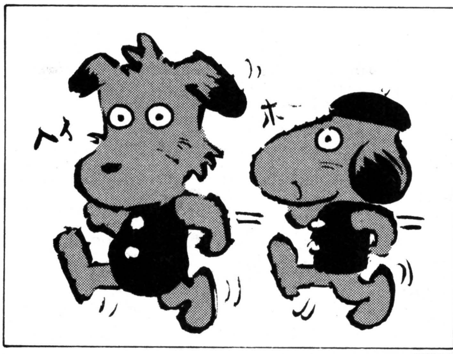
by さかねひろみつ



by TARO HIMAJIN

★Ｐ６でＥＸＥＣ＆Ｈ１Ｂ49とＥＸＥＣ＆Ｈ１Ｂ４Ｂを交互に実行すると、マイコンがこわれたようになります。(東京都中野区・松井剣児12才)……【影：ほんとにこわれても責任は持てんよ！やめたほうがいいよ。】

PC-6001mkII 6601(3ページ)用



ひとり歩けゲーム

エントリーコード P6II①

平森 昭久

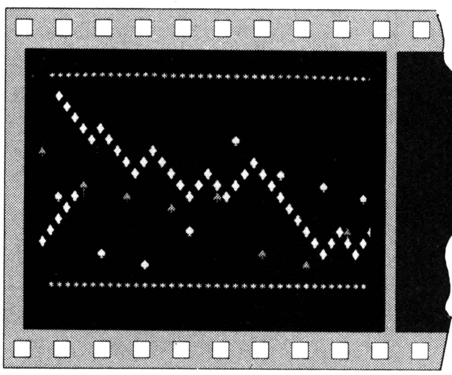
ゲームの説明・遊びかた

このゲームは，あの高橋はるみさんの有名な「あるけあるけゲーム」をヒントにしたものです。ただし，使うキーはスペース・キーのみ。押すと◆が上がり，離すと下がりますから，上手に操作して♣や♠をよけてください。

全部で4ステップあり，ワンステップ通過するごとに難しくなります。全ステップクリアすると，コンピュータが敗北を認めます。

プログラムについて

このゲームは横スクロールをマシン語でやっていますが，PC−6001mkIIはアトリビュート・エリアとキャラクタ・データ・エリアが整然としているので，マシン語部分わずか23バイトで横スクロールができます。



《写真1》スペース・キーを使ったゲームです

遊び終わった人は，EXEC&HA000をGOTO文でくりかえしてみてください。本来のスピードがわかります。

改造について

もし，難しくてクリアできないという人がいましたら，メイン・ルーチンの最初のFOR～NEXTの回数を減らすか，二番目のFOR～NEXTの回数を増やしてみてください。

参考

はるみのプログラミング・レッスン“あるけあるけゲーム”

CHEKER FLAG

編：ワンキー・ゲームですね。

Dr.D：横スクロールをマシン語でやってるが，「マシン語寺子屋」も今月は横スクロールを紹介しとる。参考にしてごらん。

ひとり歩けゲームのプログラム・リスト

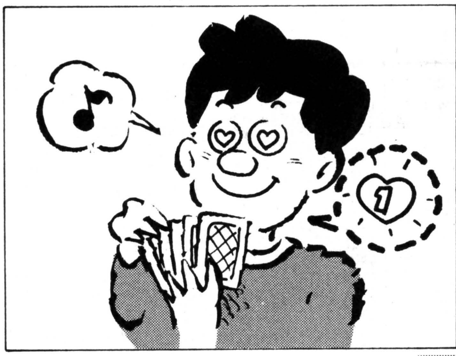
```
80 REM ::::::MACHINE LANGUAGE::::::
90 FORI=0TO22:READB$:POKE&HA000+I,VAL("&h"+B$):NEXT
100 DATA21,29,80,11,28,80,01,d0,02,ED,B0

110 DATA21,29,84,11,28,84,01,d0,02,ED,B0

120 DATAC9
130 REM :::::::::::::::::::::::::::
140 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,20,0,0:HI=0
150 M=0:S=0:CLS
160 PLAY "S0M1000005GGAG8E8C.E8G2","S0M1000002CGCGC.G8C2":COLOR 15
170 LOCATE0,0:PRINT" *************<ひとりあるけ ゲーム>*************";
180 LOCATE0,19:PRINT "  ****************************************";
190 LOCATE10,9:COLOR 3:PRINT "SPACE KEYで よけてください。";
200 FORI=0TO500:NEXT
210 FORI=1TO18:LOCATE0,I
220 PRINT "
          ";:NEXT
230 X=5+M:Y=2
240 REM ::::::MAIN RUTIN::::::::::
250 FORT=0TO22
260 :FORI=1TO5
270 :  ST=STRIG(0):VY=1
280 :  IF ST=1 THEN VY=-1
290 :  P=SCREEN(X,Y+VY)
300 :  IF P<>ASC(" ") THEN 390
310 :  Y=Y+VY:S=S+1
320 :  COLOR 7:LOCATEX,Y:PRINT"◆";
330 :  PLAY "C64":EXEC&HA000
340 :NEXT
350 :COLOR 10:LOCATE38,Y:PRINT "♠";
360 :COLOR 12:LOCATE20,Y:PRINT"♣";
370 NEXT:M=M+10:GOSUB570:GOTO 160
380 REM :::::GAME OVER::::::
390 PLAY "L6404CDEFGABO5CL404"
400 COLOR 10:LOCATEX,Y:PRINT "!";
410 PLAY"S0M1000005EEED8E8","S0M1000002CECE8C8"
420 PLAY"O5FFE8D8C8D8C1","DEF8E8D8C8E1
430 IF S>HI THEN HI=S
440 FORC=10TO16:COLORC
450 :LOCATE13,7 :PRINT"┌──────────┐"
460 :LOCATE13,8 :PRINT"│ GAME OVER │"
470 :LOCATE13,9 :PRINT"└──────────┘"
480 :LOCATE13,10:PRINT"              "

490 :LOCATE14,11:PRINT"**SCORE ";S;"**"
500 :LOCATE13,12:PRINT" *HISCORE";HI;"**";
510 NEXT:COLOR 6
515 TALK"F2 GEIMUO-BA-DA +YO-X."
520 LOCATE13,11:PRINT"[ HIT ANY KEY ]";
530 A$=INKEY$:IFA$<>""THEN530
540 A$=INKEY$:IFA$="" THEN540
550 FORI=1TO500:NEXT:GOTO 150
560 REM ::::ONE STEP CLEAR SUB::::::
570 PLAY "S0M1000005CCCD8E8G2","S0M1000002GEGEG"
580 FORI=0TO500:NEXT
590 TALK "F2 WAXSUTEQPUSU-KA."
600 IF M>30 THEN 630
610 GOTO 160
620 REM ::::AFTER 4 STEP:::::::::::::
630 SCREEN 3,2,2:CLS
640 FORI=1TO50
650 Q=RND(1)*300+10:R=RND(1)*180+10
660 C=INT(RND(1)*16+1)
670 PSET(Q,R),C:PLAY "o6c64":NEXT
680 COLOR 2:LOCATE3,4:PRINT "あなた は うちゅうじんだ!" "
690 COLOR 8:LOCATE0,10:PRINT "とても かなわない、わたしの まけだ。";
700 TALK"F2 ANATAWA/UCYU-ZIXDA."
710 TALK"F2 TOTEMOKANAWANAI."
720 TALK"F2 WATASINOMAKEDA."
730 PLAY"S0M1000005FF8.F16F","S0M1000002FF8.F16F"
740 PLAY "G+8.G16G8.F16F8.E16F2","A-8.A-16G8.G16F8.E16F2":GOTO 730
```


★数学の授業中です。あっ先生が鈴木にチョークを投げた！当った!!（新潟市・仲 功悦13才）……【影：新潟からの実況中継を終ります。いやあ白熱した授業でしたねえ。おっ編集長が立った！大きく振りかぶって（ボカッ）イテッ!!】



PC-6001mkII/6601(3ページ)用

PAGE 1

エントリーコード P6II②

塩見 隆一

はじめに

おなじみのトランプ・ゲームですが，地方によって多少ルールが異なるので，簡単に説明しておきます。

ルール

プレイヤーとコンピュータ3人の勝負です。6枚の手札で，表に出ているカードと同じ種類か，同じマークのカードを出します。ない場合はパスをして1枚カードをとり，1番早くなくなった人が勝ちです。

なお，特殊カードがあり，それを**第1表**に示します。

なお，このゲームでは，1，2位で上がるとつぎの面に進めます。また16枚以上カードを持つと，ゲーム・オーバーです。ゲームは常にプレイヤーから始まります。また，お手つきした場合は，5枚とらねばなりません。「PAGE1」の宣言は勝手にやってくれます。

《第1表》特殊カードの説明

A…ひとりとばし
2…つぎの人は2枚とる。2があれば出せるが，2を出せない人は，そのカードの枚数×2枚をとる
8…好きなマークを宣言できる
9…逆回り

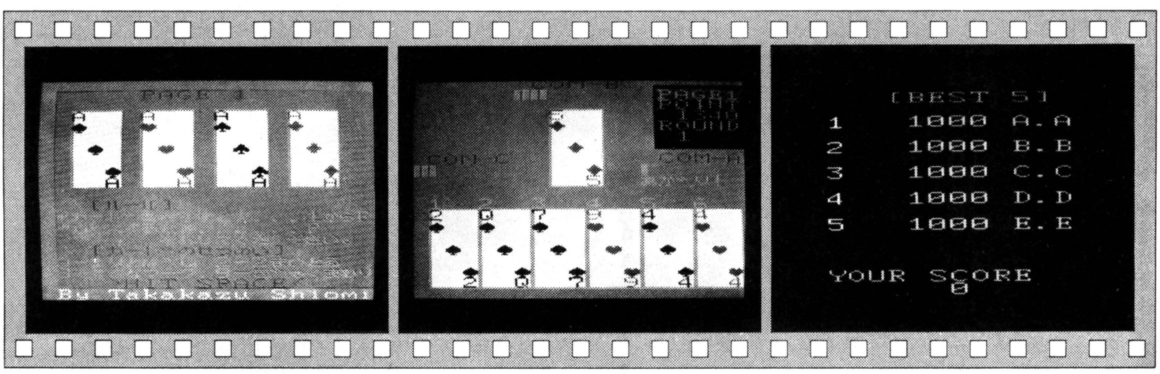
キーの説明

カードを出すときは，上に出ている数字かアルファベットのキーを押してください。パスの時は[P]を押してください。BEST5に入ると，スペース・キーとカーソル・キーで名前を3文字入力することができます。

プログラムの改造について

BASICに関しては，もうほとんど手の入れようがないと思います。コンピュータの思考ルーチンをもう少し強くすることはできますが，これ以上強くすると……。

マシン語プログラムは，かなり余裕をもたせて作ってあります。また，カードの左角のデータ・エリアとアトリビュート・エリアの番地をE018～E01Aにコピーさせていますので，もっとグラフィックを凝ってみたい人はやってみてください。ちなみに，マークと数字はBASICで書いています。



《写真1》タイトルとゲームの説明　**《写真2》実行画面。あがりでーす!!**　**《写真3》あなたの名前を入れてください。**

★P6でEXEC&H1B4Bってやると，カセットのモータが動きますよ！(埼玉県大宮市・**箱田卓也9才**)…
【**影**：ありがとさん！OFもしだいにレベルアップしてきたね。**編**：そうです。影さんもしっかり勉強ネ！】

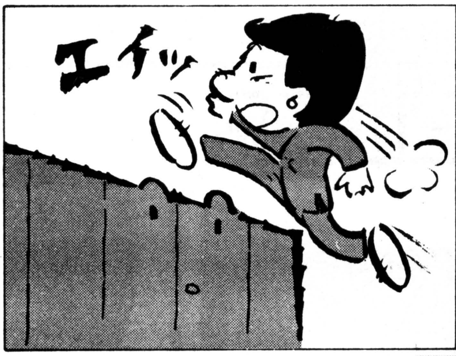
```
10 CLEAR3000,&HDFFF:CONSOLE0,20,1,0
20 FOR I=&HE000TO&HE084:READA$:POKEI,VAL("&h"+A$):NEXT
30 DATA21,F0,4F,11,F0,6F,06,50,0E,10,97,77,23,3D,12,13:REM E000-
40 DATA10,F8,0D,20,F5,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00:REM E010-
50 DATA21,00,40,3A,1E,E0,87,85,6F,3A,1F,E0,47,7D,C6,28:REM E020-
60 DATA30,01,24,10,F9,6F,5D,7C,C6,20,57,22,18,E0,ED,53:REM E030-
70 DATA1A,E0,CD,70,E0,0e,45,3E,7F,77,23,3E,3F,12,13,3E:REM E040-
80 DATAFF,06,04,77,12,23,13,10,FA,3E,FD,77,23,3E,FC,12:REM E050-
90 DATA13,CD,7B,E0,0D,20,E0,CD,70,E0,C9,00,00,00,00,00:REM E060-
100 DATA06,06,3E,55,77,23,97,12,13,10,F7,7D,C6,22,30,02:REM E070-
110 DATA24,14,6F,5F,C9
120 DIMY(52),P(16),K(3,16),S$(13),Q(52),CH(3,13)
130 FORI=1TO4:README$(I),M$(I),T$(I):NEXT:FORI=1TO13:READS$(I):NEXT
140 RESTORE340:FORI=1TO3:READCX(I),CY(I):NEXT
150 FORI=1TO5:READN$(I):HS(I)=1000:NEXT
160 DATAｽﾍﾟｰﾄﾞ,♠,f2 supe-do.,ﾊｰﾄ,♥,f2 ha-to.,ｸﾗﾌﾞ,♣,f2 kurabu.,ﾀﾞｲﾔ,♦
170 DATA f2 daiya.,A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K
180 DATAo4l4gab-1,o4l4efg1,o3g8ggg8ggg8ggg8ggg8ggg8gg
190 DATArb-o5c16o4b-16a8a16g16f8,rga16g16f8f16e16d8,g8ggg8ggg8ggg8gg
200 DATAd8g2.r8,d8e2.f8,g8ggg8ggg8ggg8gg
210 DATAr2ga,c2ef,gggggggg8ggg8gg
220 DATAb-1,g1,g8ggg8ggg8ggg8gg
230 DATArb-o5c16o4b-16a8a16g16f8,rga16g16f8f16e16d8,g8ggg8ggg8ggg8gg
240 DATAd8o5d2.r8,d8b-2.f8,g8ggg8ggg8ggg8gg
250 DATAr1l8,c2r2l8,gggggggggggggg
260 DATAo4g4gfgb-4o5c,e4edeg4a,g8ggg8ggg8ggg8gg
270 DATAo4g4fdfg4.,e4do3b-o4de4.,g8ggg8ggg8ggg8gg
280 DATAg4gfgb-4o5c,e4edeg4a,g8ggg8ggg8ggg8gg
290 DATAdco4b-gb-4gb-,b-ageg4eg,g8ggg8ggg8ggg8gg
300 DATAo5d2dfdc,b-2b-o5do4b-a,gggggggg8ggg8gg
310 DATAd2o4g4b-4,b-2e4g4,gggggggg8ggg8gg
320 DATAo5d2.cd,b-2.ab,g8ggg8ggg8ggg8gg
330 DATAc2.r4,a2.r4,gggggggggggg8r8
340 DATA13,9,6,2,0,9,A.A,B.B,C.C,D.D,E.E
350 GOSUB1980:YB=52:SC=0:ME=1:GOSUB1800
360 QB=1:JU=1:TE=2000:YB=52:X=1:N=0:M=0
370 FORI=1TO6:P(I)=Y(YB):YB=YB-1:FORJ=1TO3:K(J,I)=Y(YB):YB=YB-1:NEXTJ,I
380 PM=6:KM(1)=6:KM(2)=6:KM(3)=6:SCREEN3,2,2:COLOR10,13:CLS
390 LINE(220,5)-(310,65),9,BF:LINE(222,8)-(306,19),11,BF
400 LOCATE14,1:PRINT"PAGE1"
410 LOCATE14,2:PRINT"POINT";:LOCATE 14,3:PRINTTE;
420 LOCATE14,4:PRINT"ROUND":LOCATE14,5:PRINTME
430 GOSUB1680:FORJ=1TO3:COLOR3
440 LOCATECX(J)+1,CY(J)-2:PRINT"COM-";HEX$(J+9):Z=J:GOSUB1710:NEXT
450 K=Y(YB):YB=YB-1:X1=8:Y1=3:Z1=K:GOSUB2030:Z=4:GOTO930
460 LOCATE14,3:COLOR9:PRINTTE;:TE=TE-10:COLOR10:LOCATE14,3:PRINTTE;
470 Z=Z+X:IFZ=0THENZ=4
480 IFZ=5THENZ=1
490 IFZ<4ANDKM(Z)=0THEN470
500 IFM=1THENM=0:GOTO470
510 IFZ=4THEN930
520 A=INT(RND(1)*(QB-1)+1):B=INT(RND(1)*(QB-1)+1)
530 AB=Q(A):Q(A)=Q(B):Q(B)=AB
540 IFN>0THEN730
550 B=KAND&HF0:FORI=1TOKM(Z):IFB=(K(Z,I)AND&HF0)THEN610
560 NEXT:B=KAND&H0F:FORI=1TOKM(Z):IFB=(K(Z,I)AND&H0F)THEN610
570 NEXT:KM(Z)=KM(Z)+1:IFKM(Z)=16THEN770
580 K(Z,KM(Z))=Y(YB):YB=YB-1:IFYB=0THENGOSUB1790:COLOR10
590 LOCATECX(Z),CY(Z):PRINT"PASS!":TALK"f2 pasu.":GOSUB1710
600 LOCATECX(Z),CY(Z):COLOR13:PRINT"PASS!":GOTO460
610 K=K(Z,I):K(Z,I)=K(Z,KM(Z)):K(Z,KM(Z))=0
620 KM(Z)=KM(Z)-1:IFKM(Z)=0THEN830
630 GOSUB1710:GOSUB1770:IFKM(Z)=1THENGOSUB880
640 IF(KAND&H0F)<>8THEN1060
650 FORI=0TO3:H(I)=0:NEXT:FORI=1TOKM(Z)
660 IF(K(Z,I)AND&H0F)=8THENH=INT(K(Z,I)/16):GOTO700
670 HH=INT(K(Z,I)/16):H(HH)=HH(HH)+1:NEXT:H1=0:IFH(0)<H(1)THENH1=1
680 H2=2:IFH(2)<H(3)THENH1=3
690 H=H1:IFH(H1)<H(H2)THENH=H2
700 K=(KAND&H0F)+16*H:H=H+1:LOCATECX(Z),CY(Z):COLOR10:PRINTME$(H)
710 TALKT$(H):FORI=0TO300:NEXT:COLOR13
720 LOCATECX(Z),CY(Z):PRINTME$(H):GOTO460
730 FORI=1TOKM(Z):IF(K(Z,I)AND&H0F)=2THEN610
740 NEXT:FORI=1TON*2:KM(Z)=KM(Z)+1:IFKM(Z)=16THEN770
750 K(Z,KM(Z))=Y(YB):YB=YB-1:IFYB=0THENGOSUB1790
760 NEXT:GOSUB1710:N=0:GOTO460
770 FORI=1TO15:Q(QB)=K(Z,I):K(Z,I)=0:QB=QB+1:NEXT
780 IFK(1,1)=0ANDK(2,1)=0ANDK(3,1)=0THEN1580
790 LOCATECX(Z),CY(Z):COLOR10:PRINT"まけました"
800 TALK"f2 makemasita.":FORI=0TO500:NEXT
810 LINE(CX(Z)*16,CY(Z)*10-20)-(CX(Z)*16+120,CY(Z)*10+8),13,BF
820 GOTO460
830 GOSUB1770:JU=JU+1:LOCATECX(Z),CY(Z):COLOR10:PRINT"あがり!"
840 TALK"f2 agaqcyaqta.":FORI=0TO400:NEXT
850 LINE(CX(Z)*16,CY(Z)*10-20)-(CX(Z)*16+120,CY(Z)*10+8),13,BF
860 IFJU=3THEN1270
870 GOTO1060
880 LOCATECX(Z),CY(Z):COLOR11:PRINT"PAGE1":TALK"f2 pe-giwax."
890 FORI=0TO200:NEXT:LOCATECX(Z),CY(Z):COLOR13:PRINT"PAGE1":RETURN
900 LOCATE6,14:COLOR11:PRINT"YOU ARE":LOCATE9,15:PRINT"PAGE1"
910 TALK"M2 PE-GIWAX.":FORI=0TO200:NEXT:LINE(90,135)-(220,165),13,BF
920 RETURN
930 FORI=0TO60:A$=INKEY$:NEXT:A=0
940 A$=INKEY$:A=A+1:IFA>200THEN1240
950 IFA$=""THEN940
960 IFA$="P"ORA$="p"THEN1220
970 A=VAL("&H"+A$):IFP(A)=0THEN940
980 B=P(A):IFN>0THEN1000
990 IFINT(K/16)=INT(B/16)THEN1030
1000 IF(KAND&H0F)=(BAND&H0F)THEN1030
1010 LINE(128,159)-(192,170),9,BF:COLOR6:LOCATE8,16:PRINT"おてつき"
1020 TALK"F2OTECUKI":FORI=0TO300:NEXT:GOTO1240
1030 K=P(A):P(A)=P(PM):P(PM)=0:PM=PM-1:IFPM=0THEN1580
1040 EXEC&HE000:GOSUB1770:GOSUB1680:IFPM=1THENGOSUB900
1050 IF(KAND&H0F)=8THEN1100
1060 IF(KAND&H0F)=9THEN1170
1070 IF(KAND&H0F)=2THENN=N+1
1080 IF(KAND&H0F)=1THENM=1
1090 GOTO460
1100 LINE(0,179)-(320,200),9,BF
1110 LOCATE0,18:COLOR16:PRINT"マーク の せんたく":PLAY"s0m2000o6b2g2"
1120 LOCATE1,19:COLOR6:PRINT"1-♠  2-♥  3-♣  4-♦";
1130 FORI=0TO69:A$=INKEY$:NEXT
1140 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1140
1150 A=VAL(A$):IFA<1ORA>4THEN1140
1160 K=(KAND&H0F)+(A-1)*16:GOSUB1680:GOTO460
1170 IFX=1THENX=-1:GOTO460
1180 X=1:GOTO460
1190 IFPM=15THEN1270
1200 PM=PM+1:P(PM)=Y(YB):YB=YB-1:IFYB=0THENGOSUB1790
1210 RETURN
1220 IFN>0THEN1260
1230 GOSUB1190:GOSUB1680:GOTO460
1240 IFN>2THEN1260
1250 FORI=1TO5:GOSUB1190:NEXT:GOSUB1680:N=0:GOTO460
1260 FORI=1TON*2:GOSUB1190:NEXT:GOSUB1680:N=0:GOTO460
1270 LINE(64,80)-(256,110),9,BF:COLOR11
1280 LOCATE5,9:PRINT"GAME  OVER":TALK"f44.":IFSC<HS(5)THEN1530
1290 HS(5)=SC:N$(5)="AAAA"
1300 FORI=1TO4:FORJ=I+1TO5:IFHS(I)<HS(J)THENGOSUB1570
1310 NEXTJ,I:FORI=1TO5:IFN$(I)="AAAA"THEN1330
1320 NEXT
1330 N$(I)="":II=I:COLOR11,9:CLS:LOCATE6,2:PRINT"[BEST 5]":FORI=1TO5
1340 LOCATE2,2*I+2:COLOR15:PRINTI;SPC(7-LEN(STR$(HS(I))));
1350 COLOR10:PRINTHS(I);" ";:COLOR13:PRINTN$(I):NEXT
1360 LOCATE1,16:PRINT"INPUT YOUR NAME":LOCATE9,17:PRINT"(3LETTER)"
1370 TALK"f2 SAxMOzInyuuryokusitekudaSAI."
1380 FORI=0TO60:A$=INKEY$:NEXT:FORI=1TO3:A=65
1390 COLOR3:LOCATE11+I,II*2+2:PRINTCHR$(A)
1400 IFSTRIG(0)=1THENA$=CHR$(A):GOTO1520
1410 B=STICK(0):IFB<>3ANDB<>7THEN1400
1420 COLOR9:LOCATE11+I,II*2+2:PRINTCHR$(A)
1430 IFB=3THEN1480
1440 IFA=65THENA=32:GOTO1390
1450 IFA=32THENA=46:GOTO1390
1460 IFA=46THENA=90:GOTO1390
1470 A=A-1:GOTO1390
1480 IFA=90THENA=46:GOTO1390
1490 IFA=46THENA=32:GOTO1390
1500 IFA=32THENA=65:GOTO1390
1510 A=A+1:GOTO1390
1520 N$(II)=N$(II)+A$:LOCATE11+I,II*2+2:COLOR13:PRINTA$:NEXT
1530 COLOR11,9:CLS:LOCATE6,2:PRINT"[BEST 5]":FORI=1TO5
1540 LOCATE2,2*I+2:COLOR15:PRINT I;SPC(7-LEN(STR$(HS(I))));
1550 COLOR10:PRINTHS(I);" ";:COLOR13:PRINTN$(I):NEXT
1560 LOCATE3,16:PRINT"YOUR SCORE":LOCATE8,17:PRINTSC:GOTO350
1570 A=HS(I):HS(I)=HS(J):HS(J)=A:A$=N$(I):N$(I)=N$(J):N$(J)=A$:RETURN
1580 EXEC&HE000:GOSUB1770:A$=" YOU ARE THE TOP!"
1590 IFJU=2THENA$=" YOU ARE THE SECOND"
1600 COLOR12-JU:LOCATE0,11:PRINTA$
1610 A=ME*(3-JU)*200+(KM(1)+KM(2)+KM(3))*20:COLOR15
1620 LOCATE3,13:PRINT"POINT=";TE:COLOR3:LOCATE3,14:PRINT"BOUNS=";A
1630 SC=SC+A+TE:COLOR10:LOCATE3,16:PRINT"SCORE=";SC
1640 A$="s0m6000l16c8cce8eeg8ggfedcg2r1":PLAY"o4"+A$,"o5"+A$,"o6"+A$
1650 FORI=1TO3:FORJ=1TO15:K(I,J)=0:NEXTJ,I:ME=ME+1:TALK"f41."
1660 LOCATE2,19:COLOR9:PRINT"しばらく おまち ください";
1670 GOSUB1980:FORI=1TOME*2:GOSUB1950:NEXT:GOTO360
1680 EXEC&HE000:X1=1:Y1=12:KA=3:IFPM>6THENKA=2:IFPM>8THENKA=1
1690 FORI=1TOPM:Z1=P(I):PLAY"s0m700o4g8":GOSUB2030
1700 LOCATEX1,11:COLOR2:PRINTHEX$(I):X1=X1+KA:NEXT:COLOR13:RETURN
1710 IFKM(Z)=0THENRETURN
1720 IFZ=1THENDX=208:DY=80:DZ=320
1730 IFZ=2THENDX=96:DY=10:DZ=217
1740 IFZ=3THENDX=2:DY=80:DZ=121
1750 FORI=1TOKM(Z):LINE(DX,DY)-(DX+5,DY+9),2,BF:DX=DX+8:NEXT
1760 PLAY "s0m700o5g4":LINE(DX,DY)-(DZ,DY+10),13,BF:RETURN
1770 SOUND6,28:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,7:SOUND13,0
1780 X1=8:Y1=3:Z1=K:GOSUB2030:Q(QB)=KK:QB=QB+1:KK=K:SOUND7,56:RETURN
1790 YB=QB-1:FORI=1TOYB:QB=QB-1:Y(I)=Q(QB):NEXT:QB=1:RETURN
1800 SCREEN3,2,2:COLOR11,10,1:CLS:LINE(16,10)-(304,188),13,BF:PRINT
1810 PRINTSPC(6);"PAGE 1":X1=2:Y1=3:Z1=1:GOSUB2030:X1=6
1820 Z1=17:GOSUB2030:X1=10:Z1=33:GOSUB2030:X1=14:Z1=49:GOSUB2030
1830 COLOR11:LOCATE3,11:PRINT"[ルール]":COLOR2:PRINT" *カードをだすとき...1からF"
1840 PRINT" *パスするとき......P":PRINT"  をおしてください。":COLOR11
1850 PRINT"    [カードのせつめい]":COLOR2:PRINT" A-1りとばし 2-2まいとる"
1860 PRINT" 8-すきなマーク 9-ぎゃくまわり":COLOR16
1870 LOCATE1,19:PRINT"By Takakazu Shiomi";:PLAY"t140","t140","t140"
1880 COLOR11:LOCATE4,18:PRINT">HIT SPACE<":IFSTRIG(0)=1THEN1940
1890 A$="s0m300o2l16g8ggg8ggg8ggg8ggg8ggg8ggg8ggg8ggg8gg"
1900 SOUND7,&HDC:SOUND6,18:PLAY"v13","v12",A$:IFSTRIG(0)=1THEN1940
1910 RESTORE180:FORI=1TO16:READM1$,M2$,M3$
1920 PLAYM1$,M2$,M3$:GOSUB1950:IFSTRIG(0)=1THEN1940
1930 NEXT:GOTO1910
1940 SOUND7,0:CLS:FORI=1TO5:GOSUB1950:NEXT:SOUND7,56:RETURN
1950 FORJ=1TO5:IFSTRIG(0)=1THENRETURN
1960 A=INT(RND(1)*30+1):B=INT(RND(1)*22+31):AB=Y(A)
1970 Y(A)=Y(B):Y(B)=AB:NEXTJ:RETURN
1980 FORI=0TO3:FORJ=1TO13:CH(I,J)=1:NEXTJ,I:FORI=1TO30
1990 A=INT(RND(1)*4):B=INT(RND(1)*13+1):IFCH(A,B)=0THEN1990
2000 CH(A,B)=0:Y(I)=A*16+B:NEXT
2010 A=31:FORI=0TO3:FORJ=1TO13:IFCH(I,J)=1THENY(A)=I*16+J:A=A+1
2020 NEXTJ,I:GOTO 1950
2030 POKE&HE01E,X1:POKE&HE01F,Y1*10-1:ZU=INT(Z1/16)+1:ZD=Z1-ZU*16+16
2040 COLOR9:IFZU=2ORZU=4THENCOLOR11
2050 EXEC&HE020:LOCATEX1,Y1:PRINTS$(ZD):LOCATEX1,Y1+1:PRINTM$(ZU)
2060 LOCATEX1+1,Y1+3:PRINTM$(ZU):LOCATEX1+2,Y1+5:PRINTM$(ZU)
2070 LOCATEX1+3-LEN(S$(ZD)),Y1+6:PRINTS$(ZD):RETURN
```

CHECKER FLAG

Dr.D：カード・ゲームは，アルゴリズムがしっかりしてないとおもしろくないな。このプログラムも，手持ちのカードをチェックできるように工夫したら，完全になるんじゃなかろうか。

編：むずかしいんですね，この手のゲームは。

★僕はベーマガの機種がＡＢＣ順に並んでいるのを初めて発見した。（愛知県刈谷市・**藤原康裕13才**）……【**編**：第1発見者が藤原くんだったらよかったのにね。**影**：なんか賞品でももらえるみたいな言い方じゃんか！】



PC-8001/mk II用

REBOUND

エントリーコード P8①

仲儀　達也

内容

あなた(O)は宇宙のそうじ屋です。宇宙にちらばるチリを，岩(✳)をさけながら拾い集めるゲームです。

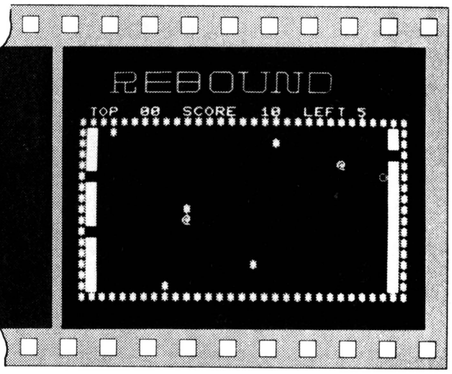
左右にあるブロックに当たると，あなたははねかえるので，ブロックを使って往復しながらチリを集めます。一度当たったブロックは消えてしまうので，ブロックがなくならないうちにチリを全部集めてください。

チリを全部集めると，1面クリアとなります。1面クリアするごとにブロックの数が$\frac{1}{2}$になり，$\frac{1}{3}$になり，3面クリアするとチリの数が二つ増えて，ブロックがもとにもどります。5台やられるとGAME OVER！

なお，キー操作は⑧，②で上下に移動します。

《第1表》主な変数表

SC	スコア
N	あなた(O)ののこり
SN	SCENE
BN	チリの元の数
NU	現在のチリの数
XX, YY	あなたの移動方向
T$(I)	タイトル



《写真1》実行画面

REBOUNDのプログラム・リスト

```
10 REM ]]]] REBOUND MADE BY NAKAGI [[[[
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
30 T$(0)="[graphic characters]"
40 T$(1)="[graphic characters]"
50 T$(2)="[graphic characters]"
60 M$="G A M E O V E R"
70 GOTO 590
80 PRINT CHR$(12);:COLOR 3
90 LOCATE 6,0:PRINT T$(0):LOCATE 6,1:PRINT T$(1):LOCATE 6,2:PRINT T$(2)
100 SC=0:N=5:SN=1:BN=3:NU=3:ST=1:E=0:GOSUB 550
110 REM ]]]] LOOP 1 [[[[
120 LINE(3,5)-(33,21),"*",7,BF:LINE(32,20)-(4,6)," ",BF
130 COLOR 7:LOCATE 14,8:PRINT "SCENE";SN
140 FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 14,8:PRINT SPC(9)
150 FOR I=6 TO 20 STEP ST:COLOR 7:LOCATE 4,I:PRINT "■";SPC(27);"■":NEXT
160 GOSUB 470
170 X=62208!+13*120+38:XX=-2:YY=0:E=0
180 REM ]]]] LOOP 2 [[[[
190 YY=((INP(1)=254)-(INP(0)=251))*120
200 Z=XX+YY:P=PEEK(X+Z)
210 IF P=42 THEN E=1:GOTO 250
220 IF P=135 THEN BEEP1:POKE X+Z,0:BEEP0:XX=-XX:GOTO 260
230 IF P<>64 GOTO 250
240 BEEP1:SC=SC+1:GOSUB 550:NU=NU-1:BEEP0
250 POKE X,0:X=X+Z
260 POKE X,237:IF E=1 GOTO 350
270 IF NU=<0 GOTO 290
280 GOTO 180
290 REM ]]]] CLEAR [[[[
300 FOR I=0 TO 200:BEEP IMOD10:NEXT
310 COLOR 7:LOCATE 14,8:PRINT "CLEAR!!"
320 FOR I=0 TO 1000:NEXT:SN=SN+1:ST=ST+1
330 IF ST=4 THEN ST=1:BN=BN+2
340 NU=BN:GOTO 110
350 REM ]]]] CRASH [[[[
360 FOR I=0 TO 50:BEEP1:POKE X,240:POKE X,143:POKE X,42
370 BEEP0:NEXT:N=N-1:GOSUB 550
380 IF N>0 GOTO 170
390 REM ]]]] GAME OVER! [[[[
400 FOR I=1 TO 15
410 COLOR 2:LOCATE 11+I,12:PRINT MID$(M$,I,1);
420 FOR J=0 TO 100:NEXT:NEXT
430 COLOR 7:LOCATE 14,14:PRINT "SCORE ";SC*10
440 IF HS<SC THEN HS=SC
450 LOCATE 12,17:PRINT "HIT RETURN KEY!"
460 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 460 ELSE 80
470 REM ]]]] SCATTER [[[[
480 FOR I=1 TO 5:GOSUB 510:POKE Q,42:NEXT
490 FOR I=1 TO BN:GOSUB 510:POKE Q,64:NEXT
500 RETURN
510 A=INT(RND(1)*25)+7:B=INT(RND(1)*15)+6
520 Q=62208!+A*2+B*120
530 P=PEEK(Q)
540 IF P=32 THEN RETURN ELSE 510
550 REM ]]]] SCORE [[[[
560 COLOR7
570 LOCATE 4,4:PRINT USING"TOP###0  SCORE###0  LEFT #";HS;SC;N
580 RETURN
590 REM ]]]] TITLE [[[[
600 PRINT CHR$(12);:COLOR 7
610 LOCATE 6,3:PRINT T$(0):LOCATE 6,4:PRINT T$(1):LOCATE 6,5:PRINT T$(2)
620 LOCATE 17,7:PRINT "MADE BY NAKAGI"
630 COLOR5:LOCATE 12,10:PRINT "U P･･･[8]"
640 LOCATE 12,11:PRINT "DOWN･･[2]"
650 COLOR7:LOCATE 10,15:PRINT "]]] ｷｬﾗｸﾀｰ [[["
660 LOCATE 4,18:PRINT "■ ･･BLOCK   @ ･･ﾁﾘ   * ･･ROCK"
670 LOCATE 11,23:PRINT "HIT RETURN KEY!":LINE 23,1
680 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 680 ELSE 80
```

★影：わたくしは，本日で編集部を引退いたしますが，わが編集部は永久に不滅です！一同：うっうー，ばんざ〜い!!
影：ばんざ〜い!!あれっ？（埼玉県鴻巣市・小倉康弘12才）……【編集長：一日も早く実現しますように，アーメン！】



PC-8001／mkⅡ用

LABELER

THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード P8②

佐藤　丈樹

★　STORY　★

あのね，Bamboo君はPC－8001のユーザーなのよ。だけどね，プリンタ持ってないの。というわけで，アルバイトして金をためて，プリンタ買おうって考えちゃったわけなのよ。えらいっ!!

★　Let's Play　★

RUNしちゃうとね，画面中央に水色のBamboo君が現われるの。この人をね，おなじみのテン・キーの[2]，[8]，[4]，[6]で動かしましょうね。しばらくしてると，おさけが流れてくるから，右の手でラベルをはりはりしちゃいましょう。ラベルをはるには [SPACE] KEYを押すんです。

でもね，ビンの真ん中にラベルをはらないといけないんです。で，まちがえてラベルをはっちゃうと英語版「馬鹿野郎」がとんでくるんだぜ。なんてこったい！そして，ラベルをはらないままビンが青い機械に入っちまうと，これも英語版「馬鹿野郎」をうけちまうんだ。ひどいもんだぜ。

それで，3回「馬鹿野郎」をうけると，GAME OVERになります。

★　PROGRAMについて　★

みんな，驚け！ベルトコンベヤーのカウンターやビンの処理などをいじくっていたら，何行で何の処理をしているか自分でもわかんなくなっちゃった。はっはっは！

したがって，何もかけません(ごめんなさい)。みんなで考えてね。

★　LAST MESSAGE　★

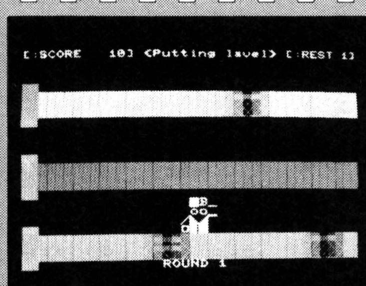
書き忘れましたが，15本分ラベルをはると1面クリアで，ビンのでる間隔が短くなります。

CHECKER FLAG

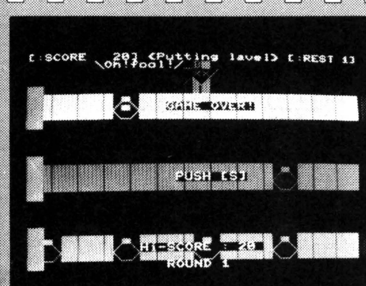
Dr.D：ベスト・セラーのP8も，さすがにキャラクタで苦労させられてるようだが，このゲームなどは，決してそれを感じさせないだろ？それと，ゲーム・ストーリーがおもしろいんだな。わかるかな？



《写真1》さーて，どれにはろうかな！



《写真2》ペタッ！　へへ，ウマイもんだろう



《写真3》おしまい

★MZの悪口―MZとはマジンガーZの略で，昔は流行したが今はもうだめの意味。(佐賀県松浦郡・みんきいじえっとしん)……【Dr.D：シャレはシャレとして，入門者にはシンプル設計のマシンの方がベターなんだよ。】

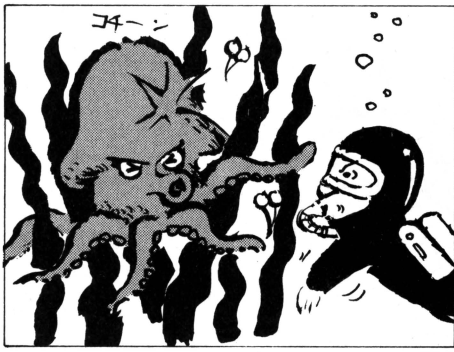
LABELERのプログラム・リスト

```
10 REM Putting the labels
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
30 COLOR  7,32:PRINT CHR$(12);
40 CLEAR 400,&HDF00
50 S=0:FOR I=&HE000 TO &HE08C
60 READ PO$:PO=VAL("&H"+PO$):POKE I,PO
70 S=S+PO:NEXT
80 IFS<>13292THENPRINT"Bad"S:LIST1010,
90 DEF USR0=&HE000:DEF USR1=&HE068
100 DEFINT  A-Z:H=0
110 DIM H$(3)
120 B$=CHR$(31)+STRING$(4,29)
130 H$(0)="_B■ "+B$+"_oo "+B$+"□◣◢\"+B$+"◢█◣"
140 H$(1)=" ■B_"+B$+" oo_"+B$+"/◣◢‾"+B$+"□■■ "
150 H$(2)=" ■B_"+B$+"V^^ "+B$+" ◣◢\"+B$+"◢█◣"
160 H$(3)="_B■ "+B$+" xx/"+B$+"/◣◢ "+B$+" ■■ "
170 S$    ="    "+B$+"    "+B$+"    "+B$+"    "
180 B$    =LEFT$(B$,4)
190 BT$   =" ■ "+B$+"/ \"+B$+"\_/"
200 REM START!!
210 S=0:R=3:ME=1:K=9:KA=0
220 REM STAGE!!
230 COLOR 7,32:PRINT CHR$(12);
240 PRINT USING"[:SCORE####0] <Putting lavel> [:REST #]";S,R;
250 FOR Y=5 TO 21 STEP 8
260 LINE(0,Y-1)-(1,Y+3),"■",1,B
270 LINE(2, Y)-(38,Y+2)," ",YMOD6+1,BF
280 NEXT
290 F=0:FOR X=2 TO 38:F=(F+1)MOD3
300 A=USR1(142+(F<>2)*7):A=USR0(0)
310 NEXT:LOCATE 16,24:PRINT"ROUND"ME;
320 X=18:Y=9:FI=0:B=0
330 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT H$(FI);
340 FOR I=1 TO 150:BEEP I MOD 3:NEXT
350 REM Bamboo!!
360 I0=INP(0):I1=INP(1)
370 IF I0=255 AND I1=255 THEN 490
380 SX= (I0=239)-(I0=191)
390 SY=((I1=254)-(I0=251))*8
400 IF SY THEN 450
410 EX=X+1-(SX*2)-(SX=1):EY=Y+3
420 LINE(EX,Y)-(EX,EY)," "
430 X=X+SX:IF X=2 OR X=34 THEN X=X-SX
440 GOTO 470
450 LOCATE X,Y:PRINT S$:Y=Y+SY
460 IF Y=-7 OR Y=25 THEN Y=Y-SY
470 FI=1-FI:LOCATE X,Y:COLOR 5
480 PRINT H$(FI);
490 IF INP(9)=191 THEN 630
500 REM Convayer!!
510 CO=1-CO:IF CO THEN 350
520 F=(F+1)MOD3:B=B+1:IF B<>K THEN 580
530 G=1:IF RND(1)>.75 THENG=2+RND(1)*2
540 FOR I=1 TO G
550 CY=INT(RND(1)*3)*8+5
560 LOCATE 35,CY:COLOR (CY MOD 6)+1
570 PRINT BT$;:NEXT:B=0
580 A=USR1(142+(F<>2)*7):A=USR0(0)
590 P=PEEK(&HF5D6):P1=PEEK(&HF996)
600 P2=PEEK(&HFD56)
610 IF P=32 OR P1=32 OR P2=32 THEN 780
620 GOTO 350
630 REM Put Lavel!!
640 P=&HF302+X*2+(Y+5)*120
650 PE=PEEK(P):POKE P,132:COLOR 5
660 IF PE<>32 THEN 780 ELSE LOCATE X,Y
670 PRINT H$(2);:S=S+1:COLOR 7
680 FOR I=1 TO 200:BEEP I MOD 4:NEXT
690 LOCATE 7,0:PRINT USING"####";S
700 COLOR 5
710 LOCATE X,Y:PRINT H$(FI):KA=KA+1
720 IF KA<>15 THEN 500 ELSE COLOR 7
730 KA=0:FOR I=1 TO200:BEEPIMOD10:NEXT
740 LOCATE 14,14:PRINT "ROUND  CLEAR"
750 S=S+ME*10:FOR I=1 TO 1000:NEXT
760 K=K-1:IF K<4 THEN K=4
770 ME=ME+1:GOTO 230
780 REM Miss!!
790 FOR I=0 TO X-11:BEEP 1:BEEP 0
800 COLOR7:LOCATEI,Y:PRINT" \Oh!fool!/
810 NEXT:COLOR 2:LOCATEX,Y:PRINTH$(3);
820 FOR I=1 TO 300:BEEP I MOD 3:NEXT
830 R=R-1:IF R THEN 220
840 REM GAME OVER!!
850 FOR I=1 TO 500:NEXT
860 COLOR 7:LOCATE 16,6
870 PRINT "GAME OVER!"
880 FOR I=1 TO 400:BEEP I MOD 4:NEXT
890 IF H<S THEN H=S
900 LOCATE 13,22:PRINT"Hi-SCORE :"H*10
910 LOCATE 17,14:PRINT "PUSH [S]"
920 IF INKEY$<>"s" THEN 920
930 GOTO 200
1000 REM MASHINE 5!
1010 DATA 21,5E,F5,01,60,F5,16,03
1020 DATA 1E,24,0A,77,23,23,03,03
1030 DATA 1D,C2,0A,E0,1E,30,23,03
1040 DATA 1D,C2,16,E0,15,C2,08,E0
1050 DATA 21,1E,F9,01,20,F9,16,03
1060 DATA 1E,24,0A,77,23,23,03,03
1070 DATA 1D,C2,2A,E0,1E,30,23,03
1080 DATA 1D,C2,36,E0,15,C2,28,E0
1090 DATA 21,DE,FC,01,E0,FC,16,03
1100 DATA 1E,24,0A,77,23,23,03,03
1110 DATA 1D,C2,4A,E0,1E,30,23,03
1120 DATA 1D,C2,56,E0,15,C2,48,E0
1130 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00
1140 DATA 46,21,77,E0,56,23,5E,7A
1150 DATA FE,00,C8,78,12,23,C3,6C
1160 DATA E0,F5,A6,F6,1E,F6,96,F9
1170 DATA 66,F9,DE,FA,56,FD,26,FD
1180 DATA 9E,FE,16,00,00
1200 REM  ﾎﾞｰﾎﾞﾂ ﾊ ﾓｳｲﾔﾀﾞｯ!!
1210 REM  ﾓｳ 4ｶｲﾓ ﾎﾞﾂ ﾆ ﾅｯﾀﾝﾀﾞｿﾞｯ!!
1220 REM  My name is [Sugar.Bamboo]
```



PC-8001 MK II

★S君は秋葉原でカタログをたくさんもらってきた。家で見ているとページのスミに定価300円と…。（埼玉県川口市・**東川口の春原様**）……【**編**：ひょっとして，ベーマガでは？あーっ，知らないよ！先生に言ってやろっと!!】



PC-8001mk II用

PIC POK

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード P8II①

小川　真太郎

STORY

あなたは，赤い帽子をかぶった「ピクポク」です。

あなたは,「チェリー」を落として「タコちゃん」を誘導し，「ワカメ」を食べさせてください。しかし,「ガイコツさん」と「タコツボくん」が邪魔をしにやってきます。

CHECKER FLAG

Dr.D：正直なところ，キャラクタのウマサとプログラムがしっかりと組まれているだけで，アイデアが活かせられてないのがおしい。ベーマガの読者も，ようやく人並みのプログラムが組めるようになったが，反面では，ものまねで終ってしまっている。

編：アイデアがすばらしかったら，内容はともかく，即採用しちゃうのにネ！

ゲームの説明

操作は[2][4][6][8]のキーで「ピクポク」の移動，[SPACE]で「チェリー」のセットです。

「ピクポク」が「ガイコツさん」に触れたり，「タコちゃん」が「タコツボくん」に触れたりするとミスとなり，3回のミスでゲーム・オーバーです。

「チェリー」は1面につき10個与えられており，これによっていつも気まぐれに動いている「タコちゃん」を誘導することができます。このようにして「ワカメ」を面数×5だけ食べさせると1面クリアです。

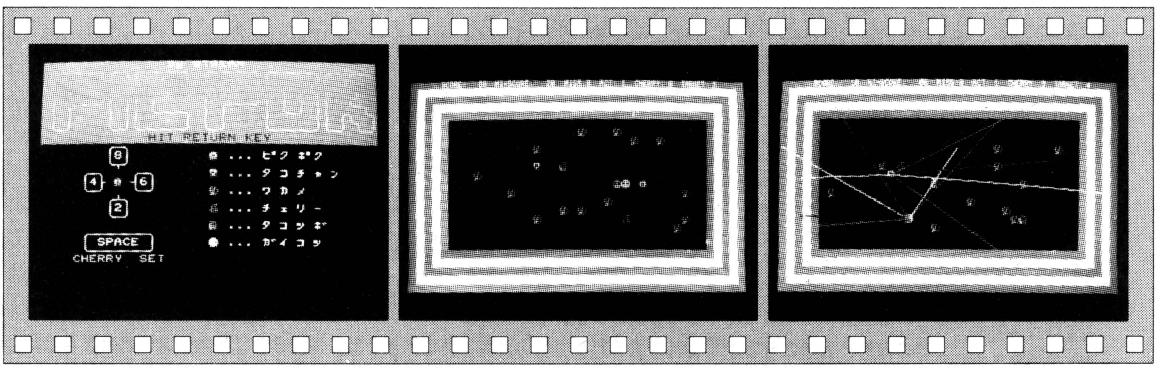
クリアした時のボーナスは，残りの「チェリー」が多いほどいいですヨ。

最後に言わせて

これを作るにあたって協力してくれた渡辺君，藤田君，どーもありがとう!!

★参考にしたもの

「E．T．」

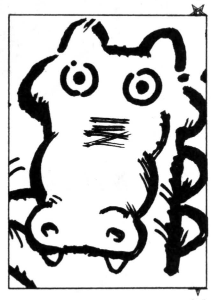


《写真１》タイトル画面

《写真２》ちょっと見にくいけど,チェリーを落としたところです

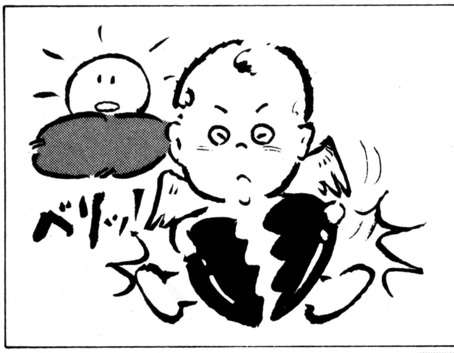
《写真３》ビロロ〜ン，失敗の画面です

```
100 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CMD SCREEN 2,0,7:CMDCOLOR0:CMD CLS 3:DEFINTA-Z
110 DIMA%(9,5),TI$(7):FORI=0TO5:FORJ=0TO9:READA%(J,I):NEXTJ,I
120 REM ----- T I T L E -----
130 CMD CLS 2:PRINTCHR$(12);:WIDTH40,25:CMD LINE(0,0)-(319,80),2,BF
140 TI$(0)=" ╭───────╮╭─╮╭───────╮╭───────╮╭───────╮╭─╮╭─╮"
150 TI$(1)="│ ╭─╮  ││││       ││ ╭─╮  ││││  ╰╯  │"
160 TI$(2)="│ │ │  ││││ ╭─────╯│ │ │  ││╭─╮││ ╭──╯"
170 TI$(3)="│ ╰─╯  ││││ │      │ ╰─╯  │││ │││ ╯  "
180 TI$(4)="│ ╭────╯││││ │      │ ╭────╯││ │││ ╰─╮ "
190 TI$(5)="│ │     ││││ ╰─────╮│ │     │╰─╯││╭╮ ╰╮"
200 TI$(6)="│ │     ││││       ││ │     │   ││││╰╮│"
210 TI$(7)="╰─╯     ╰─╯╰───────╯╰─╯     ╰───╯╰─╯ ╰─╯":COLOR7:LOCATE0,10
220 PRINT"          ╭─╮
230 PRINT"          │8│               ... ﾋﾟｸ ﾎﾟｸ
240 PRINT"          ╰┬╯
250 PRINT"      ╭─╮     ╭─╮           ... ﾀ ｺ ﾁ ｬ ﾝ
260 PRINT"      │4├     ┤6│
270 PRINT"      ╰─╯     ╰─╯           ... ﾜ ｶ ﾒ
280 PRINT"          ╭┴╮
290 PRINT"          │2│               ... ﾁ ｪ ﾘ ｰ
300 PRINT"          ╰─╯
310 PRINT"                            ... ﾀ ｺ ﾂ ﾎﾞ
320 PRINT"      ╭───────╮
330 PRINT"      │ SPACE │             ... ｶﾞｲ ｺ ﾂ
340 PRINT"      ╰───────╯
350 COLOR6:PRINT"   CHERRY  SET";:COLOR3:LOCATE14,0:PRINT"By STREAM";
360 FORI=0TO5:CMD PUT(160,88+I*16),A%(0,I):NEXT:CMD PUT(72,112),A%(0,0)
370 COLOR0:LOCATE12,9:PRINT"HIT RETURN KEY";:LINE9,1
380 FORI=0TO7:COLORI:FORJ=0TO7:LOCATE0,J+1:PRINTTI$(J);
390 IFINKEY$<>CHR$(13)THENNEXTJ,I:GOTO 380 ELSE SC=0:MI=0:TA=3:AC=1
400 REM ----- S T A G E -----
410 WIDTH80,25:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3
420 FORI=0TO4:CMD LINE(I*8,I*8)-(319-I*8,199-I*8),IMOD2+2,BF:NEXT
430 CMD LINE(40,40)-(279,159),0,BF
440 X=40:Y=40:TX=40:TY=152:KX=272:KY=152:GX=272:GY=40:TR=AC*5:CA=10:C=0
450 FORI=0TOTR+10:CMD PUT(8*(INT(RND(1)*27)+6),8*(INT(RND(1)*12)+6)),A%(0,2)
460 NEXT:CMD PUT(X,Y),A%(0,0):CMD PUT(TX,TY),A%(0,1):CMD PUT(KX,KY),A%(0,4)
470 CMD PUT(GX,GY),A%(0,5)
480 COLOR7:LOCATE7,0:PRINTUSING"SCORE:####0  HI-SCORE:####0  MISS:#  ACT:##  CHE
RRY:##  TARGET:##";SC;HS;MI;AC;CA;TR;
490 REM ----- S T A R T -----
500 FORI=0TO50:FORJ=0TO50-I:BEEP1:NEXT:BEEP0:NEXT
510 REM -----  PIC POK  -----
520 I0=INP(0):I1=INP(1):FX=0:FY=0:IFINP(9)=191ANDC=0THEN730
530 IFI0=251ANDY<152THENFY=8:GOTO570
540 IFI0=239ANDX>40THENFX=-8:GOTO570
550 IFI0=191ANDX<272THENFX=8:GOTO570
560 IFI1=254ANDY>40THENFY=-8:GOTO570 ELSE 590
570 BEEP1:BEEP0:CMD PUT(X,Y),A%(0,0):X=X+FX:Y=Y+FY:CMD PUT(X,Y),A%(0,0)
580 IFX=GXANDY=GYTHEN800
590 REM -----  J U M P  -----
600 W=(W+1)MOD6:ONW+1GOTO670,700,610,700,610,700
610 REM ----- TAKO CYAN -----
620 IFC=1THENRX=TX+(8*(SGN(CX-TX))):RY=TY+(8*(SGN(CY-TY))):IFTX=CXANDTY=CYTHENBE
EP:CMD PUT(CX,CY),A%(0,3):C=0:GOTO 640ELSE640
630 RX=TX+8*(INT(RND(1)*3)-1):RY=TY+8*(INT(RND(1)*3)-1)
640 IFRX<40ORRX>272ORRY>152ORRY<40THEN510
650 CMD PUT(TX,TY),A%(0,1):TX=RX:TY=RY:IFSTATUSPOINT(TX,TY+2)=2THEN760
660 CMD PUT(TX,TY),A%(0,1):IFTX=KXANDTY=KYTHEN800ELSE510
670 REM ----- TAKOTHUBO -----
680 CMD PUT(KX,KY),A%(0,4):KX=KX+(8*SGN(TX-KX)):KY=KY+(8*SGN(TY-KY))
690 CMD PUT(KX,KY),A%(0,4):IFKX=TXANDKY=TYTHEN800ELSE510
700 REM ----- GAIKOTHU  -----
710 CMD PUT(GX,GY),A%(0,5):GX=GX+(8*SGN(X-GX)):GY=GY+(8*SGN(Y-GY))
720 CMD PUT(GX,GY),A%(0,5):IFGX=XANDGY=YTHEN800ELSE510
730 REM ----- C A R R Y -----
740 IFCA=0THEN590ELSECA=CA-1:C=1:CX=X:CY=Y:CMD PUT(CX,CY),A%(0,3)
750 LOCATE59,0:PRINTUSING"##";CA:GOTO 590
760 REM ---- T A R G E T ----
770 CMD PUT(TX,TY),A%(0,2):TR=TR-1:LOCATE70,0:PRINTUSING"##";TR;
780 FORI=0TO20:FORJ=0TO10:NEXT:BEEP1:BEEP0:NEXT
790 SC=SC+AC:LOCATE13,0:PRINTUSING"####";SC;:IFTR=0THEN850ELSE660
800 REM -----  M I S S  -----
810 FORI=0TO50:BEEP1:CMD LINE(X+4,Y+4)-(RND(1)*320,RND(1)*200),RND(1)*4
820 BEEP0:CMD LINE(TX+4,TY+4)-(RND(1)*320,RND(1)*200),RND(1)*4
830 NEXT:MI=MI+1:LOCATE41,0:PRINTUSING"#";MI;
840 FORI=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT:IFMI=3THEN890ELSE400
850 REM ----- ACT CLEAR -----
860 FORI=0TO20:CMD CIRCLE(X+4,Y+4),I*5,IMOD4:NEXT
870 FORI=0TO100:CMD SCREEN RND(1)*2+2,0,RND(1)*7+1:BEEP1:BEEP0:NEXT:AC=AC+1
880 SC=SC+CA*(AC+5):GOTO 400
890 REM ----- GAME OVER -----
900 FORI=0TO55:BEEP1:COLORIMOD7+1:LOCATE30,15:PRINT"G A M E   O V E R";
910 BEEP0:NEXT:IFSC>HSTHENHS=SC
920 FORI=0TO5000:NEXT:GOTO120
930 REM -----  D A T A  -----
940 DATA 16,8,16389,21589,-4034,14514,14514,-22358,-24534,21588
950 DATA 16,8,20501,-2947,13425,13425,20501,17479,20756,17476
960 DATA 16,8,8200,-24536,-23904,-32094,-32094,-32216,18443,21557
970 DATA 16,8,10752,-30718,8200,8200,5141,21844,21844,5141
980 DATA 16,8,21589,20501,5201,5329,21589,21717,20533,-22360
990 DATA 16.8.-4081.-961.-8201.-10281.-10281.-1,-961,-13261
```



★ペコちゃんがフロに入っているのをポコちゃんがのぞこうとしたら，ペコちゃんが言った。「ミルキー？」
(栃木県黒磯市・**増村忠雄14才**)……【**影**：グハハ，やるやんけ!!フニヤのミルキーはウマイ!!**編**：フニヤ!?】

PC-8001mk II用



CUPID

エントリーコード P8II②

tad

はじめに●

このゲームは，キューピットが，男と女をベッドに寝かせるゲームなのです。

STORY●

「あーあ，よく寝たなあ」
すっかりDr.Dのようにふけたキューピットは，新聞をひろげた。すると中から、天国社からでた新製品のチラシがこぼれた。

「ふーん，天国社のチラシか。へー，新型の愛の矢ねえ」

そこでキューピットは早速，天国社から新型四角い愛の矢を取りよせた。

遊びかた●

8で上へ，2で下へ，4，6で矢が出ます。慣れると何千点でもいきます。

点は僕の趣味に合わせましたが，これでいやな人は，どうにでも変えてください。

移植・改造・etc●

移植は特に難しいことはないと思います。

改造するときは，キャラクタや点数を変えたり，音をもっと出すなど，どうにでもなるでしょう。

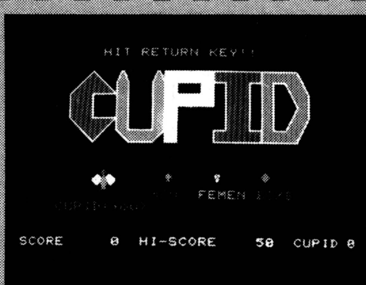
参考にしたプログラム

●ベーマガ83年5月号の『ハート・キャッチはるみちゃん』

CHECKER FLAG

Dr.D：簡単にゲームを作る方法を教えよう。インベーダ型とか追いかけ型のゲーム・ストーリーができたら，つぎにキャラクタとタイトルを考えよう。そして，ベーマガのバック・ナンバーから同じ型のゲームを見つけて，そのプログラムを変えてみればOKさ。

編：ものまねすることで，なんなくプログラムがわかってくるもんなんです。







《写真1》タイトル画面。決まってるネ！

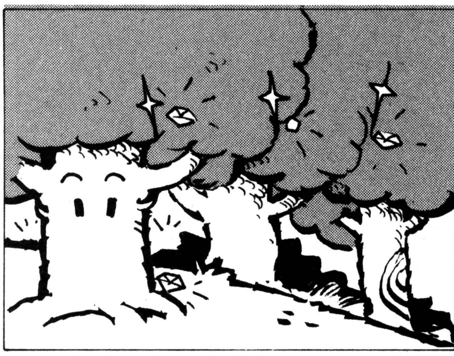
《写真2》ひねくれキューピットが登場。おっ，カモがきたな

《写真3》ゲーム・オーバー

★退場！淡口，アイルランド，大沢監督，島田 誠，スタンカ，シピン，影!!（愛知県豊橋市・ZX81命っ子……【影：なして私が!!編：ふだんからアクションがオーバーだからね。編集長：すると私はアンパイヤだね。】

```
10 REM *** CUPID by tad (1983/11/03) ***
20 WIDTH 40,20:CONSOLE0,25,0,1:COLOR 7,0,0
30 CMD SCREEN 2,0,7:DEFINT I,T:CMD CLS 3
40 DIM MX(3,2),MY(3,2),FX(3,2),FY(3,2),BX(5),BY(5)
50 DIM C%(52),M%(10),F%(10),B%(10),BD%(20)
60 FOR I=0 TO 52:READ C%(I):NEXT
70 FOR I=0 TO 10:READ M%(I):NEXT
80 FOR I=0 TO 10:READ F%(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 10:READ B%(I):NEXT
100 FOR I=0 TO 20:READ BD%(I):NEXT
110 DATA 40,20,0,0,0,0,0,0,20,0,21760,0,256,16469,0,21761,64,0,85,0,5360,15,-102
1,16168,4032,10447,-3853,16127,-17238
120 DATA -769,-21762,16319,-260,-16470,16191,-21774,-881,-3569,-28758,1008,-2182
3,-16317,0,170,0,-22016,0,0,170,0,21761,64,0
130 DATA 16,8,16385,16385,-23526,-23526,-23526,-31726,-32766,-24566,0
140 DATA 16,8,16385,16385,-20466,-20466,-24566,-22486,-16381,-16381,0
150 DATA 16,8,-32766,-22486,-22486,-21846,-21846,-22486,-22486,-32766,0
160 DATA 32,8,0,0,0,4096,0,4096,-21974,4271,-21974,4271,-21974,20645,21781,20565
,16,4096,0,0,0
170 HS=50
180 REM ■■■■■ TITLE ■■■■■
190 CMD CLS3:LOCATE 0,18:COLOR7:PRINTUSING" SCORE #####  HI-SCORE #####  CUPID #
";S,HS,C
200 RESTORE210:FORI=0TO50:READ X1,Y1,X2,Y2:CMD LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),3:NEXT
210 DATA 60,60,80,40,80,40,100,60,60,60,60,80,80,60,100,60,80,60,30,80,80,80,100
,80,60,80,80,100,100,80,80,100
220 DATA 100,50,100,90,104,40,100,50,106,40,110,50,134,40,130,50,136,40,140,50,1
10,50,110,90,130,50,130,90,110,90,130,90,100,90,110,100,140,90,130,100,110,100,1
30,100
230 DATA 140,40,140,100,140,40,180,40,180,40,180,70,150,50,170,50,150,50,150,60,
170,50,170,60,150,60,170,60,150,70,180,70,150,70,150,100,140,100,150,100
240 DATA 180,40,220,40,180,50,190,50,210,50,220,50,190,50,190,90,210,50,210,90,1
80,90,190,90,210,90,220,90,180,100,220,100
250 DATA 220,40,220,100,220,40,250,40,260,60,250,40,260,60,260,80,250,100,260,80
,220,100,250,100,230,50,240,50,230,50,230,90,240,50,250,70,250,70,240,90,230,90,
240,90
260 DATA 180,90,180,100,104,40,106,40,134,40,136,40
270 FOR I=0TO4:READ X1,Y1,C:CMD PAINT(X1,Y1),C,7:NEXT
280 DATA 80,41,1,105,41,2,141,41,3,181,41,1,221,41,2
290 LOCATE 10,2:COLOR6:PRINT "HIT RETURN KEY!!"
300 FORI=0TO99:IF INP(1)=127 THEN 390
310 NEXT:CMD PUT@(80,120),C%,PSET:LOCATE5,15:COLOR1:PRINT"CUPID(You)"
320 FORI=0TO200:IF INP(1)=127 THEN 390
330 NEXT:CMD PUT@(140,125),M%,PSET:LOCATE15,14:COLOR2:PRINT"MEN"
340 FORI=0TO200:IF INP(1)=127 THEN 390
350 NEXT:CMD PUT@(180,125),F%,PSET:LOCATE20,14:COLOR3:PRINT"FEMEN"
360 FORI=0TO200:IF INP(1)=127 THEN 390
370 NEXT:CMD PUT@(220,125),B%,PSET:LOCATE26,14:COLOR4:PRINT"BOMB"
380 IF INP(1)<>127 THEN 380
390 REM ■■■■■ START ■■■■■
400 S=50:CY=10:C=4
410 CMD CLS 3:FB=0:CF=0
420 LOCATE0,18:COLOR7:PRINTUSING" SCORE #####  HI-SCORE #####  CUPID #";S,HS,C
430 FORI=0TO2:MX(0,I)=50:MX(1,I)=110:MX(2,I)=200:MX(3,I)=260:NEXT
440 FORI=0TO2:FX(0,I)=70:FX(1,I)=130:FX(2,I)=180:FX(3,I)=240:NEXT
450 RESTORE460:FORI=0TO5:READ BX(I):NEXT
460 DATA 60,90,120,190,220,250
470 FORI=0TO3:FORT=0TO2:MY(I,T)=INT(RND(1)*18)*10:NEXT T,I
480 FORI=0TO3:FORT=0TO2:FY(I,T)=INT(RND(1)*18)*10:NEXT T,I
490 FORI=0TO5:BY(I)=INT(RND(1)*18)*10:NEXT
500 FORI=0TO3:FORT=0TO2:CMD PUT@(MX(I,T),MY(I,T)),M%,PSET:NEXT T,I
510 FORI=0TO3:FORT=0TO2:CMD PUT@(FX(I,T),FY(I,T)),F%,PSET:NEXT T,I
520 FORI=0TO5:CMD PUT@(BX(I),BY(I)),B%,PSET:NEXT
530 FORI=0TO180STEP10:CMD PUT@(10,I),BD%:CMD PUT@(290,I),BD%:NEXT
540 REM ■■■■■ MAIN ■■■■■
550 I=INP(0)
560 IF INP(1)=254 THEN CF=-1
570 IF I=251 THEN CF=+1
580 IF I=191 THEN AF=+1:GOTO 720
590 IF I=239 THEN AF=-1:GOTO 720
600 GOSUB 920
610 FORI=0TO3
620 T=INT(RND(1)*3):R=INT(RND(1)*2):CMD PUT@(MX(I,T),MY(I,T)),M%:IF MY(I,T)=>10
AND R=0 THEN MY(I,T)=MY(I,T)-10 ELSE IF MY(I,T)<=170 THEN MY(I,T)=MY(I,T)+10
630 CMD PUT@(MX(I,T),MY(I,T)),M%,PSET
640 T=INT(RND(1)*3):R=INT(RND(1)*2):CMD PUT@(FX(I,T),FY(I,T)),F%:IF FY(I,T)=>10
AND R=0 THEN FY(I,T)=FY(I,T)-10 ELSE IF FY(I,T)<=170 THEN FY(I,T)=FY(I,T)+10
650 CMD PUT@(FX(I,T),FY(I,T)),F%,PSET
660 NEXT I
670 T=INT(RND(1)*5):R=INT(RND(1)*2):CMD PUT@(BX(T),BY(T)),B%:IF BY(T)=>10 AND R=
0 THEN BY(T)=BY(T)-10 ELSE IF BY(T)<=170 THEN BY(T)=BY(T)+10
680 CMD PUT@(BX(T),BY(T)),B%,PSET
690 S=S-1:LOCATE7,18:PRINTUSING"#####";S
700 IF S=0 THEN FORI=0TO50:BEEP1:BEEP0:NEXT:FORI=0TO4:BEEP:NEXT:C=1:GOTO 980
710 GOTO 550
720 '
730 AY=CY:P$="":IF AF=+1 THEN ST=170:ED=280:SP=+10:BD=290 ELSE ST=140:ED=30:SP=-
10:BD=10
740 FOR AX=ST TO ED STEP SP
750 IF INP(1)=254 THEN CF=-1
760 IF INP(0)=251 THEN CF=+1
770 GOSUB 920
780 CMD LINE(AX,AY)-STEP(8,8),1,B
790 IF STATUSPOINT(AX+SP+3,AY)=2 THEN FORI=0TO99:BEEP1:BEEP0:NEXT:GOSUB910:GOTO
980
800 P=STATUSPOINT(AX+SP+2,AY+2)
810 IF P=2 THEN P$=P$+"2"
820 IF P=3 THEN P$=P$+"3"
830 NEXT AX
840 IF STATUSPOINT(BD+5,AX+4)=0 THEN GOSUB 910:GOTO 550
850 IF INSTR(P$,"2")<>0 AND INSTR(P$,"3")=0 AND LEN(P$)>1 THEN FORI=0TO5:BEEP1:B
EEP0:NEXT:LOCATE (BD+SP)¥8,AY¥10:COLOR6:PRINT"♥":S=S-10
860 IF INSTR(P$,"2")=0 AND INSTR(P$,"3")<>0 AND LEN(P$)>1 THEN FORI=0TO20:BEEP1:
NEXT:BEEP0:LOCATE (BD+SP)¥8,AY¥10:COLOR3:PRINT"♥":S=S+50
870 IF INSTR(P$,"2")<>0 AND INSTR(P$,"3")<>0 THEN LOCATE (BD+SP)¥8,AY¥10:COLOR3:
PRINT"♥":S=S+LEN(P$)*10
880 GOSUB 910
890 FB=FB+1:IF FB>20 THEN FORI=0TO99:BEEP1:S=S+1:COLORIMOD8:LOCATE17,8:PRINT"BON
US":LOCATE7,18:PRINTUSING"#####";S:BEEP0:NEXTI:GOTO410
900 COLOR7:LOCATE7,18:PRINTUSING"#####";S:GOTO 550
910 CMD LINE(150,AY)-(BD+SP/10*16,AY+8),0,BF:RETURN
920 REM ■■■■■ PUT CUPID(sub) ■■■■■
930 CMD LINE(150,CY)-STEP(20,20),0,BF
940 IF CF=-1 AND CY=>10 THEN CY=CY-10
950 IF CF=+1 AND CY<=170 THEN CY=CY+10
960 CMD PUT@(150,CY),C%,PSET:BEEP1:BEEP0
970 RETURN
980 REM ■■■■■ CLASH (GAME OVER) ■■■■■
990 C=C-1:IF C=0 THEN LOCATE 34,18:PRINT"0" ELSE 410
1000 IF S>HS THEN HS=S
1010 WIDTH,25:CMD CLS:LOCATE0,23:PRINTUSING" SCORE #####  HI-SCORE #####  CUPID
#";S,HS,C
1020 G1$="     [illegible]     "
1030 G2$="     [GAME OVER]     "
1040 G3$="     [illegible]     "
1050 COLOR 4
1060 FOR I=38 TO 0 STEP -1
1070 LOCATE I,5:PRINT LEFT$(G1$,39-I)
1080 LOCATE 0,6:PRINTRIGHT$(G2$,39-I)
1090 LOCATE I,7:PRINT LEFT$(G3$,39-I)
1100  BEEP 1:BEEP 0
1110 NEXT I
1120 FOR I=5TO7:LINE I,1:NEXT
1130 LOCATE 14,13:COLOR 5:PRINT"HIT ANY KEY"
1140 IF INKEY$="" THEN 1140 ELSE WIDTH,20:GOTO 190
1150 END
```


★編20万，Dr.23万，編集長25万，影３千は月給。では編７時間，Dr.７時間，編集長６時間，影18時間は？（石川県金沢市・**中島英昭11才**）……【**影**：ムムッ，これはどう見ても私はバカだと言ってるような……バカーッ!!】



PC-8801/mkⅡ用

森のダイヤ

エントリーコード P88①
安嶋 猛

ある日，ねこのトム君が森に迷ってしまいました。しかたなく森を歩いていてふと気がつくと，右にも左にも前にもダイヤが落ちているではありませんか。

遊びかた

自分がねこのトム君で，木にぶつからないようにして，ダイヤをとってゆくGAMEです。

スタートの時とやられた時に方向を聞いてきます。その後はスペース・キーを押すごとに方向が90°変わります。

1面につき，2000点とると面クリアで，ねこが1匹増えます。

CHECKER FLAG

Dr.D：PC－8801のユーザーしょ君！ なぜプログラムを送ってこんのかね？ それとも，PC－8801を使いこなせないでいるのかな？

編：そうですね。安嶋くんなんて，ガンバッテ送ってくれてるもんね。
　みなさんも，意地をみせて送ってくださいね。



《写真1》実行画面

森のダイヤのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0,0:CONSOLE,,0,1:COLOR 7,0:WIDTH 80,25:CLS 3
20 DIM A%(10),B%(15),C%(30),D%(33),E(29,18),G%(33):S=0:HI=0:U=2:SS=0
25 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
30 FOR I=0 TO 10:READ A%(I):NEXT I
40 FOR I=0 TO 15:READ B%(I):NEXT I
50 FOR I=0 TO 30:READ C%(I):NEXT I
60 FOR I=0 TO 33:READ D%(I):NEXT I
65 FOR I=0 TO 33:READ G%(I):NEXT I :GOSUB 500
70 DATA 5,5,8192,32,28784,-2048,248,28784,8192,32,0
80 DATA 8,8,0,24,15360,0,126,-256,0,255,24,6144,0,60,0,0
90 DATA 10,9,0,16524,0,0,-32692,0,0,45,0,0,30,0,0,-16129,0,0,30,0,0,45,0,0,-3269
2,0,0,16524,0,0,0
100 DATA 10,10,0,33,0,0,-32653,33,0,-32641,0,0,-32641,18,0,-32641,0,0,-32641,0,0
,-16129,0,0,-16129,0,0,-16129,0,34,34,34,0,0
105 DATA 10,10,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
110 LINE(0,0)-(300,199),7,B
120 FOR X=10 TO 299 STEP 10
130 FOR Y=10 TO 189 STEP 10
140 A=INT(RND*10):IF A=3 THEN PUT@(X,Y),B%,PSET:E(X/10,Y/10)=1:GOTO 160
150 PUT@(X,Y),A%,PSET:E(X/10,Y/10)=0
160 NEXT Y,X:PUT@(10,10),G%,PSET:E(1,1)=2
170 LOCATE 30,2:COLOR 5:PRINT "HI-SCORE":LOCATE 30,3:PRINT HI
180 LOCATE 30,5:COLOR 6:PRINT "SCORE"
190 LOCATE 30,18:COLOR 4:PRINT "ﾉｺﾘ"
200 LOCATE 30,19:COLOR 7:PRINT U
210 GOSUB 410
220 LOCATE 25,10:PRINT "ﾎｳｺｳ 1=ﾐｷﾞ 2=ｼﾀ"
221 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 221
222 IF A$="1" THEN HO=2:GOTO 240
223 IF A$="2" THEN HO=3:GOTO 240
224 GOTO 221
230 IF INKEY$="" THEN 230
240 LOCATE 25,10:PRINT"                    "
250 X=10:Y=10:X1=1:Y1=1
260 XX=X:YY=Y:A$=INKEY$:IF A$=" " THEN HO=HO+1:IF HO=5 THEN HO=1
270 IF HO=1 AND Y=>20 THEN Y1=Y1-1:Y=Y-10
280 IF HO=2 AND X=<280 THEN X1=X1+1:X=X+10
290 IF HO=3 AND Y=<170 THEN Y1=Y1+1:Y=Y+10
300 IF HO=4 AND X=>20 THEN X1=X1-1:X=X-10
310 PUT@(XX,YY),G%,PSET
320 PUT@(X,Y),D%,PSET:BEEP 1:BEEP 0
330 IF E(X1,Y1)=1 THEN PUT@(X,Y),C%,PSET:FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:GOT
O 360
340 IF E(X1,Y1)=0 THEN S=S+10:SS=SS+10:GOSUB 410:E(X1,Y1)=2
345 IF SS=>2000 THEN CLS 3:COLOR 7:LOCATE 16,12:PRINT "CLEAR!!!";:FOR I=1 TO 100
0:NEXT:U=U+1:CLS 1:SS=0:GOTO 110
350 GOTO 260
360 U=U-1:IF U=-1 THEN 370 ELSE LOCATE 30,19:COLOR 7:PRINT U:HO=1:E(X1,Y1)=2:PUT
@(X,Y),G%,PSET:GOTO 220
370 LOCATE 25,10:PRINT"GAME OVER";:LOCATE 28,12:PRINT "Y/N"
375 IF S>HI THEN LOCATE 25,8:COLOR 5:PRINT"HI-SCORE!!";:HI=S:LOCATE 30,3:PRINT H
I
380 IF INKEY$="Y" THEN CLS 3:X=10:Y=10:X1=1:Y1=1:HO=1:S=0:SS=0:U=2:GOTO 110
390 IF INKEY$="N" THEN CLS 3:LOCATE 19,11:COLOR 7:PRINT "END":END
400 GOTO 380
410 LOCATE 30,6:COLOR 7:PRINT S:RETURN
500 LOCATE 0,5
510 PRINT "              ─┼─                       ───  ＼＼  ／         ─┼──  "
520 PRINT "              ／|＼          ┌─┐    ／   ／      ／           |  ／  "
530 PRINT "                             | | |   ／──／      ／|          | ／   "
540 PRINT "           ─┼─    ─┼─        └─┘     ／       ／ |           |      "
550 PRINT "           ／|＼    ／|＼               ＿／         |           |      "
560 LINE(180,160)-(200,150),7:LINE-(220,160),7
570 LINE(185,158)-(215,170),7,BF:LINE(195,162)-(205,167),5,BF
580 PUT@(400,165),B%,PSET:PUT@(415,165),B%,PSET:PUT@(430,165),B%,PSET
590 FOR I=220 TO 380 STEP 5
600 PUT@(I,165),D%,PSET:FOR Q=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Q
610 PUT@(I,165),G%,PSET:NEXT I
620 LOCATE 25,15:PRINT "Push Return Key";
630 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(13) THEN WIDTH 40,25:CLS 1:LINE(180,150)-(450,180),0,BF
:RETURN ELSE 630
```


★やった！高校に合格したぜ!!これも毎月ベーマガを買っていたおかげです。編さん，影さん，編集長，Dr. D，どうもありがとう!!（北海道札幌市・**菅原真輔15才**）……**【一同**：おめでとう!!**編**：これからも頑張ってネ！**】**



PC-8801/mkII用

DUST WORLD

エントリーコード P88②

井野口　幸男

あらすじ

2089年，小惑星域のジョン・シッター空間からダイヤモンド鉱が発見された。そこで一獲千金を狙うあなたは，おんぼろ宇宙船（ＵＦＯ）をひっさげて，その空間に向かいました。

あなたには１区画が与えられましたが，なんとそこには，クローバーのおばけがいたのでした。

ゲームのしかた

④と⑥で，宇宙船の進行方向が，現在の方向からそれぞれ左右に45°変わります。そして宇宙船は，移動しないで８方向にスクロールします。

右下にあるのは，レーダです。赤いのがダイヤモンド，白いのが現在の位置です。ただし，レーダには小惑星やクローバのお化けは映りません。ダイヤモンドを一つ取るごとに小惑星が増えていくのですが，まあがんばってみてください。 200点くらいいけば，まあまあでしょう。

プログラムについて

そんなに難しいことはしていませんが，マシン語は**第１表**を見てください。

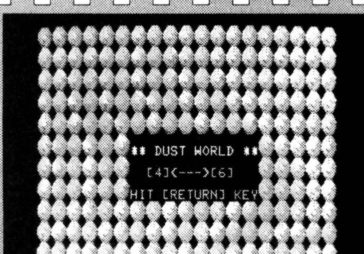
改造はダイヤモンドや小惑星の数を変えてください。また白黒モニタの人は，色指定を変えたほうがいいと思います。

おわりに

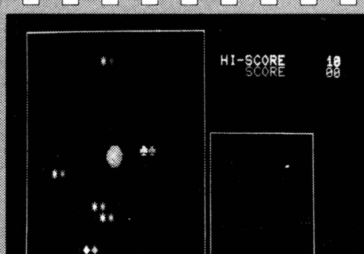
このプログラムは，仮想空間をメインRAMにして，V-RAMに転送しています。

《第１表》マシン語の説明

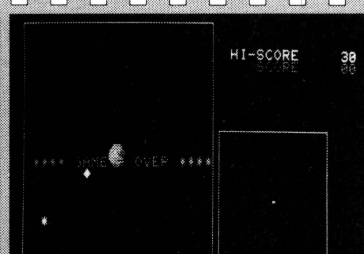
USR 0……高速グラフィック画面クリア
USR 1……UFO　PUTルーチン
USR 2……仮想空間の製作準備
USR 3……テキスト画面転送と判定
Z＞5ならゲーム・オーバー。それ以外なら取ったダイヤの数



《写真１》タイトル画面。キー操作に特徴がある



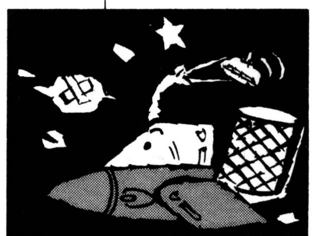
《写真２》やってみると，意外におもしろかった



《写真３》ゲーム・オーバー

★僕のＳＣは長いプログラムを入れると「パラコ～パラコ～プルルル…」といってケイレンしてしまう。(東京都福生市・**星　英明14才**)……**【編**：まさか…。**影**：信じなさい！信じれば，世の中あかるくなるのです。**編**：??**】**

```
10 CLEAR ,&H9FFF:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
20 COLOR 2:LOCATE 10,12:PRINT "Wait for 15 seconds.":GOSUB 400
30 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOTO *START
40 *MAIN
50 I=INP(0):D=D-(I=239)+(I=191):D=D*(D<8)*(D>-1)-(D<0)*7
60 X=X+AX(D):Y=Y+AY(D):G=&HAC61+X+Y*102:Z=USR3(G):R=RND*1.3
70 LINE(GX,GY)-STEP(2,1),0,BF:LINE(X,Y)-STEP(2,1),7,BF:BEEP 1:BEEP 0
80 GX=X:GY=Y:GOSUB *UFO:POKE MG,M:MX=MX+SGN(X-MX)*R:MY=MY+SGN(Y-MY)*R
90 MG=&HB067+MX+MY*102:M=PEEK(MG):POKE MG,235:IF Z=0 THEN 50
100 IF Z>5 THEN *OVER
110 BEEP 1:S=S+Z:LOCATE 34,4:PRINT USING"#####";S
120 GOSUB *DUST:GOSUB *DIA:GOTO 50
130 *UFO
140 COLOR=(C0,2),(C3,1):SWAP C0,C1:SWAP C1,C2:SWAP C2,C3:RETURN
150 *DUST
160 FOR I=1 TO T+2
170 DX=RND*100:DY=RND*100:IF ABS(X-DX)<5 AND ABS(Y-DY)<5 THEN 170
180 G=&HB067+DX+DY*100:IF PEEK(G)=234 THEN 170
190 POKE G,42:NEXT:RETURN
200 *DIA
210 FOR I=1 TO T:DX=RND*100:DY=RND*99:G=&HB067+DX+DY*102:POKE G,234
220 BEEP 1:LINE(DX,DY)-STEP(1,0),2:BEEP 0:NEXT:RETURN
230 *OVER
240 COLOR 2:LOCATE 2,12:PRINT "**** GAME - OVER ****"
250 FOR I=0 TO 500:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:IF S>HS THEN HS=S
260 *START
270 Z=USR2(0):X=50:Y=50:T=100:GOSUB *DUST:CLS:SCREEN 0,3:Z=USR0(0):SCREEN 0,0
280 FOR I=0 TO 37 STEP 2:FOR J=0 TO 23 STEP 2
290 G=&HC000+I*2+J*640:Z=USR1(G):NEXT:NEXT
300 VIEW(192,80)-(448,128),0:COLOR 6
310 LOCATE 12,11:PRINT "** DUST WORLD **":COLOR 4
320 LOCATE 14,13:PRINT "[4]<--->[6]":COLOR 2
330 LOCATE 12,15:PRINT "HIT [RETURN] KEY "
340 GOSUB *UFO:IF INP(1)<>127 THEN FOR I=0 TO 300:NEXT:GOTO 340
350 SCREEN 0,3:Z=USR0(0):SCREEN 0,0:VIEW(15,7)-(367,183),,7
360 WINDOW(0,0)-(100,100):VIEW(380,80)-(580,180),,7:COLOR 6:CLS
370 Z=USR1(&HDB96):T=10:GOSUB *DIA:MX=90:MY=90:D=0:S=0:T=1
380 COLOR 3:LOCATE 25,3:PRINT USING "HI-SCORE #####0";HS
390 COLOR 4:LOCATE 25,4:PRINT "   SCORE      00":GOTO *MAIN
400 '--- First Work ---
410 DIM AX(7),AY(7):C0=3:C1=4:C2=5:C3=6
420 FOR I=0 TO 7:READ AX(I),AY(I):NEXT
430 F=6:G=&HA000:GOSUB 460:F=6:G=&HA500:L=L+1:GOSUB 460
440 DEF USR0=&HA000:DEF USR1=&HA01C
450 DEF USR2=&HA04C:DEF USR3=&HA071:RETURN
460 FOR I=1 TO F:READ A$:K=0
470 FOR J=1 TO LEN(A$) STEP 2:V=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):K=K+V:POKE G,V:G=G+1
480 NEXT:READ A$:L=L+1
490 IF K=VAL("&H"+A$) THEN NEXT ELSE BEEP:PRINT "DATA Error in";520+L*10:END
500 RETURN
510 DATA 0,-1,-1,-1,-1,0,-1,1,0,1,1,1,1,0,1,-1
520 '--- ﾏｼﾝ ｺﾞ(193 Byte)---
530 DATA 3E5CF34FED792100C01101C0017F3E3600EDB03CFE5F20EBD35FFBC97E23666F,E96
540 DATA 1100A5EB4E2346EBF3C5E5D35C131A77D35D131A77D35E131A772310EED35FE1,E90
550 DATA D511500019D1C10D20DFFBC92100B01101B001A328362AEDB006642167B01168,C28
560 DATA B0C50164003600EDB0232313C110F1C9E57E23565F0E162142F4D5E506161A,C4A
570 DATA 7713232310F9E1D5117800019EBE1D5115000019EBE10D20E4E1110604190E0011,B5D
580 DATA 650006027EB7C4B8A0237EB7C4B8A01910F2E171233600C936000CFEEAC80E06C9,E90
590 '--- UFO Grafic Data ---
600 DATA 10040000007F7E7EFE30300000000010101FFFFEA25FCFC8000000030303FFFF95,B17
610 DATA 55FFFFC000000F0F0FFFFFAA28FFFFF080803F3F3DFFFF5652FFFF48B0B07F7F,1203
620 DATA 6AFFFDFDF94E4E26D8D8FFFFD5FFD7579AE5854BB4B4FF7F2AEBBFABD6E9C100,1602
630 DATA D8D8D5557F7B7FFBEFD0C1BA00A8A4A4FFBD82C05FA005F4005452527F4740F8,1264
640 DATA FF000AEA00A804041F9090FFFF0055D000500A080D2400DBFF00AAB000A00000,B6C
650 DATA 03AA0055FD00554000000100000000AAFA00AA80000000000007F0000A400000000,686
```



CHECKER FLAG

Dr.D：50行で論理式を使っているんだが，論理式を使うとどんなメリットがあるか知っとるかな。

影：孤独になります。ロンリー式なんちゃってね。

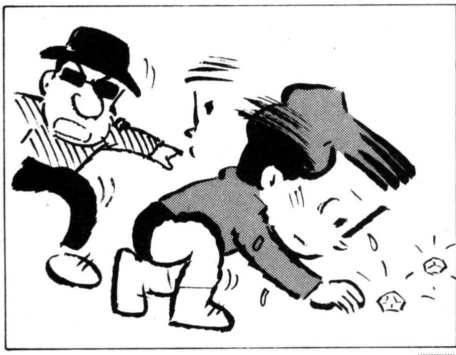
一同：アホ！

編：スピード・アップにつながります。

Dr.D：そうじゃな。影くんもぜひ論理式を使いたまえ。

影：……ググッ，孤独の影でしゅ。

★影にDr.D→ちょうちんにつりがねｏ形は似ているが軽重の差がはげしく比べものにならない。(東京都世田谷区・**Mr.PB**)……【**影**：はは，おかしいねDr.！ **Dr.D**：ふん，比べられるだけでも気分が悪くなるわい。】



PC-9801/E/F(ROM-BASIC)用

ヤルキーの冒険

YAKKUN

ゲームの内容

ヤルキー君を動かし，マークを取って，点数をかせいでください。でもヤルキー君は，ヤンピー君，ノンキー君に捕まったり，ノンキー君の打ったたまに当たったりすると死んでしまいます。また，ヤルキー君がヤンピー君に捕まってしまう範囲は，面を追うごとに広がっていきます。

1面はマーク5個取るとクリアですが，1面ごとに取るマークの数が一つずつ増えます。

ヤルキー君が3人死ぬとゲーム終了ですが，3面，6面，9面……の一つ前の面をクリアすると，ボーナスとしてヤルキー君が1人増えます（3人以上には増えません）。

ゲームの進行

このゲームでは，“100円硬貨投入システム”をとっているので，RUNさせてしばらくたつと，“CREDIT　0”と出ます。そうしたら，おもむろに100円を取り出し，むりやりキー・ボードにねじ込んだりせずにテン・キーで[1][0][0]と入れてください。それから[S]KEYを押してスタートです。

ヤルキー君の操作は，テン・キーの[2]，[4]，[6]，[8]を使って，上下左右に動かしてください。

ヤンピー君，ノンキー君の性格

ヤンピー君は，なかなかしつこく，最近の若いもんにはない，ねばりとがんばりを持ったすばらしい悪人です。着実に追ってくるので気をつけましょう。

ノンキー君はというと，はっきり言っておバカさんです。ヤルキー君が目の前にいるとわかっていても，おバカさんなので，めったに追ってきません。しかし，ノンキー君は銃を持っているので，バカだと思って安心はしていられません。横に並ぶと打ってきます。十分気をつけましょう。

CHECKER FLAG

影：ヤルキーというのは，どこかで聞いたような？

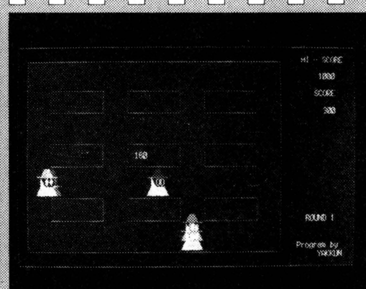
Dr.D：キャラクタが面白いのはいいが，そのほかも面白くしてほしいな(バックのこと)。



《写真1》登場キャラクタとポイントの説明



《写真2》マークが出たら，急いでとりに行こう！



《写真3》ノンキーが背後からねらっている

★ぼくの友達はパンダに似ているので，弁当の時間になると「パンだー」って言ってやる。(北海道北見市・チャンポン13才)……【ピンポーン！影：さあ，昼めしだー!!編：影さんがマスクをはずすのはこの時だけだ。】

改造，その他

まず，“100円”がお気に召さない方は 190行のREM文，200〜240行を消してください。しかし，できるだけやめましょう。雰囲気がそこなわれます。

敵を強くするには，1070行の“2＊MUKIの2を3などに増やしてみてください。たまが速くなります。

GOSUB，RETURNなどが多いので，入力前にファンクション・キーに入れておくとよいでしょう。

ヤルキーの冒険のプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,,,6:COLOR=(0,1):DEF SEG=&HA000:DEFINT A-Z:HI=1000:CR
E=-1:WIDTH 80,25:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GOSUB 20:GOTO 140
20 SCREEN 0,0,0,2:LOCATE 31,4:PRINT "YALKY'S  ADVENTURE"
30 FOR I=1 TO 3:X(I)=7:Y(I)=I*6+1:MUKI(I)=1:ON I GOSUB 570,640,710
40 LOCATE 17,3+I*6:PRINT "..........   ";:ON I GOSUB 60,70,80:NEXT
50 FOR X=1 TO 5:LOCATE 45,X*3+6:ON X GOSUB 90,100,110,120,130:NEXT:RETURN
60 PRINT "ヤ ル キ -":RETURN
70 PRINT "ヤ ン ピ-":RETURN
80 PRINT "ノ ン キ -":RETURN
90  PRINT "?  ..........  MYSTERY":RETURN
100 PRINT "♦  ..........  80  pts":RETURN
110 PRINT "♥  ..........  50  pts":RETURN
120 PRINT "♣  ..........  30  pts":RETURN
130 PRINT "♠  ..........  20  pts":RETURN
140 ROLL 1:ROLL 199:LINE(0,0)-(639,199),,B:LINE(516,0)-(516,199)
150 LINE(20,14)-(20,186):LINE-(496,186):LINE-(496,14):LINE-(20,14)
160 FOR A=0 TO 304 STEP 144:FOR B=0 TO 96 STEP 48
170 LINE(66+A,42+B)-(164+A,62+B),,B
180 PAINT(70+A,50+B),4,6:NEXT:NEXT:PAINT(2,2),2,6
190 GOSUB 240
200 IF INKEY$=CHR$(49) THEN GOTO 210 ELSE IF CRE>0 THEN 230 ELSE 200
210 IF INKEY$=CHR$(48) THEN GOTO 220 ELSE 210
220 IF INKEY$=CHR$(48) THEN GOSUB 240:GOSUB 1290:GOTO 230 ELSE 220
230 LOCATE 35,24:PRINT "Push [S] Key";:IF INP(&HE4)=&HF7 THEN 250 ELSE 200
240 CRE=CRE+1:LOCATE 67,23:PRINT USING "CREDIT ##";CRE:RETURN
250 CRE=CRE-2:YALKY=3:SC=0:E=1:CLS:SCREEN ,,,1:GOTO 1240
260 LOCATE 67,1:PRINT "HI - SCORE":PO=0
270 LOCATE 70,5:PRINT "SCORE"
280 LOCATE 70,3:PRINT USING "#####";HI;:GOSUB *SC
290 LOCATE 66,22:PRINT "Program by":LOCATE 71,23:PRINT "YAKKUN"
300 IF YALKY>1 THEN GOSUB 1000:MUKI(1)=-1:GOSUB 570:IF YALKY>2 THEN GOSUB 1010:G
OSUB 570
310 RETURN
320 X(1)=2:Y(1)=1:X(2)=38:Y(2)=1:X(3)=56:Y(3)=19:U(2)=1:U(3)=2:D=9:F=0:TAMA=0
330 LOCATE 68,19:PRINT "ROUND"E"";:GOTO 390
340 S=INP(&HE0):T=INP(&HE1)
350 IF S=&HBF THEN C=1:GOSUB 500:GOTO 390
360 IF S=&HEF THEN C=-1:GOSUB 500:GOTO 390
370 IF S=&HFB THEN C=1:GOSUB 470:GOTO 390
380 IF T=&HFE THEN C=-1:GOSUB 470
390 GOSUB 560:G=PEEK(X(0)*2+Y(0)*160):IF L=1 THEN IF G<>K THEN GOSUB 1280:GOSUB
*SC:F=F+1:IF F=4+E THEN GOTO 1230 ELSE IF K=63 THEN D=1
400 ON D GOSUB 1020,1030,1020,1030,1020,1030,1020,1030
410 I=2:GOSUB 780:GOSUB 640:I=3:GOSUB 780:GOSUB 710:I=1
420 IF Y(1)=Y(3) THEN GOSUB 1040
430 IF TAMA=1 THEN IF X(1)+1<X(4) AND X(1)+5>X(4) AND Y(1)<Y(4) AND Y(1)+4>Y(4)
THEN GOSUB 1070:GOSUB 1090 ELSE GOSUB 1070
440 IF (X(1)>X(2)-E AND X(1)<X(2)+E AND Y(1)=Y(2)) OR (X(1)=X(3) AND Y(1)=Y(3))
THEN GOSUB 1090
450 IF INT(RND*50)=1 AND D=9 THEN LOCATE X(0),Y(0):PRINT " ":GOSUB 910
460 GOTO 340
470 IF X(I)=2 OR X(I)=20 OR X(I)=38 OR X(I)=56 THEN Y(I)=Y(I)+C:GOTO 530
480 IF (2<X(I) AND X(I)<8) OR (20<X(I) AND X(I)<26) OR (38<X(I) AND X(I)<44) THE
N X(I)=X(I)-1:MUKI(I)=-1:GOTO 530
490 IF (14<X(I) AND X(I)<20) OR (32<X(I) AND X(I)<38) OR (50<X(I) AND X(I)<56) T
HEN X(I)=X(I)+1:MUKI(I)=1:GOTO 530 ELSE 530
500 IF Y(I)=1 OR Y(I)=7 OR Y(I)=13 OR Y(I)=19 THEN X(I)=X(I)+C:MUKI(I)=C:GOTO 53
0
510 IF (1<Y(I) AND Y(I)<4) OR (7<Y(I) AND Y(I)<10) OR (13<Y(I) AND Y(I)<16) THEN
 Y(I)=Y(I)-1:GOTO 530
520 IF (4<Y(I) AND Y(I)<7) OR (10<Y(I) AND Y(I)<13) OR (16<Y(I) AND Y(I)<19) THE
N Y(I)=Y(I)+1
530 IF X(I)<2 THEN X(I)=2 ELSE IF X(I)>56 THEN X(I)=56
540 IF Y(I)<1 THEN Y(I)=1 ELSE IF Y(I)>19 THEN Y(I)=19
550 RETURN
560 G=PEEK(X(0)*2+Y(0)*160):IF G=K THEN L=1 ELSE L=0
570 LOCATE X(1),Y(1)  :PRINT "       ":COLOR 2
580 LOCATE X(1),Y(1)+1:PRINT " _▲_  ":COLOR 7:IF MUKI(1)=-1 THEN GOTO 600
590 LOCATE X(1),Y(1)+2:PRINT "  ◣oo  ":GOTO 610
600 LOCATE X(1),Y(1)+2:PRINT "  oo◢  "
610 LOCATE X(1),Y(1)+3:PRINT "  ▲▲  "
620 LOCATE X(1),Y(1)+4:PRINT "  - -  "
630 LOCATE X(1),Y(1)+5:PRINT "       ";:RETURN
640 LOCATE X(2),Y(2)  :PRINT "       ":COLOR 3
650 LOCATE X(2),Y(2)+1:PRINT " _▲_  ":COLOR 7:IF MUKI(2)=-1 THEN GOTO 670
660 LOCATE X(2),Y(2)+2:PRINT "  ◣●●  ":GOTO 680
670 LOCATE X(2),Y(2)+2:PRINT "  ●●◢  "
680 LOCATE X(2),Y(2)+3:PRINT "  ▲▲  "
690 LOCATE X(2),Y(2)+4:PRINT "  - -  "
700 LOCATE X(2),Y(2)+5:PRINT "       ";:RETURN
710 LOCATE X(3),Y(3)  :PRINT "       ":COLOR 5
720 LOCATE X(3),Y(3)+1:PRINT " _▲_  ":COLOR 7:IF MUKI(3)=-1 THEN GOTO 740
730 LOCATE X(3),Y(3)+2:PRINT "  ◣♦♦_ ":GOTO 750
740 LOCATE X(3),Y(3)+2:PRINT " _♦♦◢  "
750 LOCATE X(3),Y(3)+3:PRINT "  ▲▲  "
760 LOCATE X(3),Y(3)+4:PRINT "  - -  "
770 LOCATE X(3),Y(3)+5:PRINT "       ";:RETURN
780 IF (X(I)=2 OR X(I)=20 OR X(I)=38 OR X(I)=56) AND (Y(I)=1 OR Y(I)=7 OR Y(I)=1
3 OR Y(I)=19) THEN IF I=2 THEN 800 ELSE 790 ELSE 860
790 U(3)=INT(RND*4)+1:GOTO 860
800 IF X(1)<X(2) AND Y(1)<Y(2) THEN IF W=1 THEN W=0:U(2)=4 ELSE W=1:U(2)=2
810 IF X(1)<X(2) AND Y(1)>Y(2) THEN IF W=1 THEN W=0:U(2)=3 ELSE W=1:U(2)=2
820 IF X(1)>X(2) AND Y(1)<Y(2) THEN IF W=1 THEN W=0:U(2)=4 ELSE W=1:U(2)=1
830 IF X(1)>X(2) AND Y(1)>Y(2) THEN IF W=1 THEN W=0:U(2)=3 ELSE W=1:U(2)=1
840 IF Y(1)=Y(2) THEN IF X(1)<X(2) THEN U(2)=2 ELSE U(2)=1
850 IF X(1)=X(2) THEN IF Y(1)<Y(2) THEN U(2)=4 ELSE U(2)=3
860 ON U(I) GOSUB 870,880,890,900:GOSUB 530:RETURN
870 X(I)=X(I)+1:MUKI(I)=1:RETURN
880 X(I)=X(I)-1:MUKI(I)=-1:RETURN
890 Y(I)=Y(I)+1:RETURN
900 Y(I)=Y(I)-1:RETURN
910 X(0)=6*INT(RND*10+1)-1:Y(0)=6*INT(RND*4+1)-3
920 LOCATE X(0),Y(0)
930 ON INT(RND*8)+1 GOTO 950,950,960,970,970,980,980
940 PRINT "?":PO=INT(RND*4+2)^2*10:K=63:RETURN
950 PRINT "♥":PO=50:K=233:RETURN
960 PRINT "♦":PO=80:K=234:RETURN
970 PRINT "♣":PO=30:K=235:RETURN
980 PRINT "♠":PO=20:K=232:RETURN
990 *SC:SC=SC+PO:LOCATE 70,7:PRINT USING "#####";SC;:RETURN
1000 X(1)=65:Y(1)=14:RETURN
1010 X(1)=71:Y(1)=14:RETURN
1020 LOCATE X(0)-2,Y(0)-3:PRINT PO:D=D+1:GOSUB 1280:RETURN
1030 LOCATE X(0)-1,Y(0)-3:PRINT SPC(3):D=D+1:RETURN
1040 IF X(1)<X(3) AND MUKI(3)=-1 AND TAMA=0 THEN TAMA=1:MUKI(4)=-1:X(4)=X(3):Y(4
)=Y(3)+2:GOSUB 1290:RETURN
1050 IF X(1)>X(3) AND MUKI(3)=1 AND TAMA=0 THEN TAMA=1:MUKI(4)=1:X(4)=X(3)+6:Y(4
)=Y(3)+2:GOSUB 1290
1060 RETURN
1070 LOCATE X(4),Y(4):PRINT "_";:GOSUB 1300:LOCATE X(4):PRINT " ";:X(4)=X(4)+2*M
UKI(4)
1080 IF X(4)<2 OR X(4)>61 THEN TAMA=0:X(4)=0:Y(4)=0:RETURN ELSE RETURN
1090 FOR A=1 TO 4:FOR C=1 TO 40:BEEP 1:FOR B=1 TO 10:BEEP 0:NEXT:NEXT:FOR B=1 TO
 20:NEXT:NEXT
1100 YALKY=YALKY-1:IF YALKY=0 THEN RETURN 1140 ELSE GOSUB 1110:ON YALKY GOSUB 10
00,1010:GOSUB 1110:GOSUB 1120:TAMA=0:RETURN
1110 FOR A=1 TO 4:LOCATE X(I),Y(I)+A:PRINT SPC(7):NEXT:RETURN
1120 IF U(2)=3 THEN X(1)=38:Y(1)=1 ELSE IF U(2)=4 THEN X(1)=20:Y(1)=19 ELSE IF U
(2)=1 THEN X(1)=2:Y(1)=13 ELSE X(1)=56:Y(1)=7
1130 RETURN
1140 FOR B=1 TO 5:FOR A=1 TO 7:COLOR=(A,7-A):NEXT:GOSUB 1270
1150 FOR A=1 TO 7:COLOR=(A,A):NEXT:GOSUB 1270:NEXT
1160 LOCATE 28,12:PRINT "GAME OVER"
1170 IF HI<SC THEN HI=SC:GOSUB 1260:SCREEN ,,,2:WIDTH 40 ELSE 1210
1180 LOCATE 5,10:PRINT "YOU SET A NEW RECORD NOW !!!"
1190 LOCATE 10,12:PRINT "YOUR SCORE IS "SC""
1200 GOSUB 1260:WIDTH 80,25:SCREEN ,,,1:GOSUB 260
1210 LOCATE 25,15:PRINT "Push Return Key"
1220 IF INKEY$=CHR$(13) THEN LOCATE 25,15:PRINT SPC(21):CLS:GOSUB 20:GOTO 190 EL
SE 1220
1230 LOCATE 25,12:PRINT "ROUND"E"CLEAR !":FOR A=1 TO 1000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOS
UB 1260:LOCATE 68,19:PRINT SPC(8):E=E+1
1240 FOR I=1 TO 3:GOSUB 1110:NEXT:IF E MOD 3=0 THEN CLS:GOSUB 1320:YALKY=YALKY+1
:IF YALKY>3 THEN YALKY=3 ELSE I=1:FOR B=1 TO 4:GOSUB 260:GOSUB 1280:GOSUB 1270:G
OSUB 1110:NEXT
1250 GOSUB 260:LOCATE 24,12:PRINT "CHALLANGE ROUND"E"":GOSUB 1260:LOCATE 24,12:P
RINT SPC(18):GOSUB 1310:GOTO 320
1260 FOR A=1 TO 8000:NEXT:RETURN
1270 FOR A=1 TO 500:NEXT:RETURN
1280 FOR A=1 TO 40:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
1290 FOR A=1 TO 3:BEEP 1:FOR B=1 TO 20:NEXT:BEEP 0:BEEP 0:NEXT:RETURN
1300 FOR A=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
1310 FOR A=1 TO 20:BEEP 1:FOR B=1 TO 60:NEXT:BEEP 0:NEXT:RETURN
1320 SCREEN ,,,2:X(1)=58:X(2)=68:X(3)=74:FOR I=1 TO 3:Y(I)=15:MUKI(I)=-1:NEXT
1330 FOR I=1 TO 3:ON I GOSUB 570,640,710:X(I)=X(I)-1:NEXT:IF E MOD 6=0 THEN 1350
1340 IF X(1)=0 THEN 1370 ELSE 1330
1350 IF X(1)=20 THEN I=1:GOSUB 570:GOSUB 1110:GOTO 1360 ELSE 1330
1360 FOR B=1 TO 12:I=2:GOSUB 640:I=3:GOSUB 710:FOR I=2 TO 3:MUKI(I)=MUKI(I)*-1:N
EXT:GOSUB 1270:NEXT
1370 FOR I=1 TO 3:GOSUB 1110:NEXT:CLS:SCREEN ,,,1:RETURN
```


★つ，ついにナイマガから脱出しました！ベーマガって本当にいいですね。このハガキは，ぼくのベーマガから切りとったんです。カンゲキ！（京都市・ＹＳ 13才）……**【編：感動のおたよりでした。今度はプログラムだね。】**



ぴゅう太用(G-BASIC)用

ポリス ゲーム

実方　譲

STORY

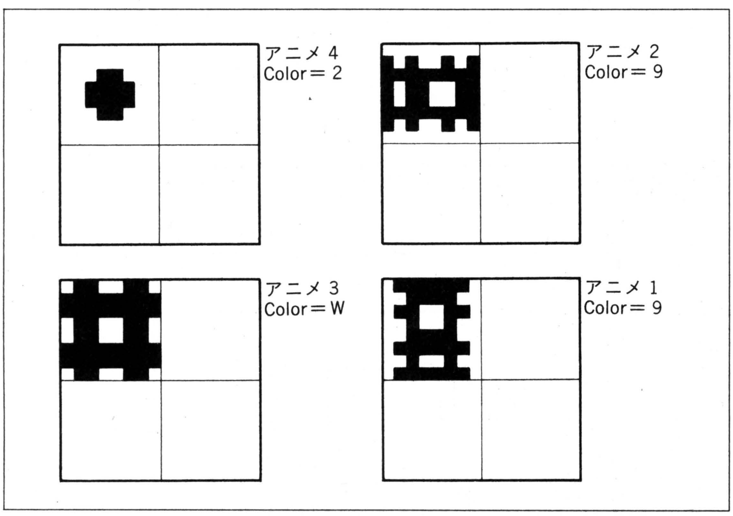
あなたは，この町のポリスマン。あなたの受け持ち区域の町に，暴走族がやってきた。暴走族は人の近くに行くと，その人に危害を加えていく。あなたは市民を守るべく，人を助けに行くのであった……。

遊びかた

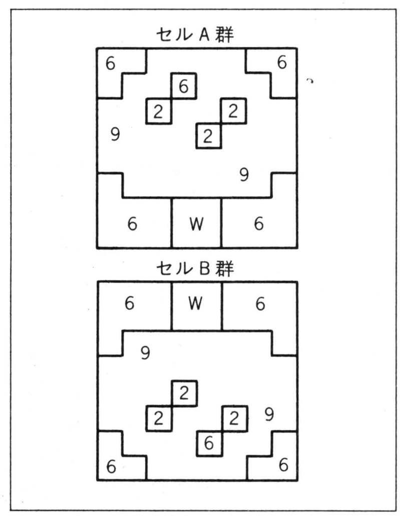
コントローラ1の方向キーで，移動します。道でないところへは，行けません。右上の暴走族が，人に向かってきます。あなたの車はパトカーなので，暴走族の2倍の速さで動けます。市民を助けられなかったときや，暴走族にぶつかったときは，あなたは死んでしまいます。3人死ぬと，“GAME　OVER”です。

参考にしたもの

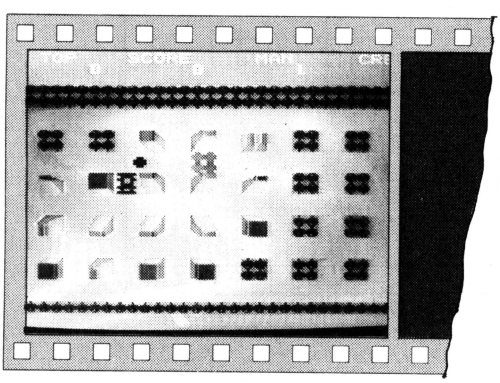
○木の絵（BASICマガジン3月号ぴゅう太用ゲーム）



《第1図》アニメの描きかた



《第2図》セルの描きかた



《写真1》実行画面

CHECKER FLAG

影：ウワー，ボカン

編：また暴走族にぶつかりましたね。

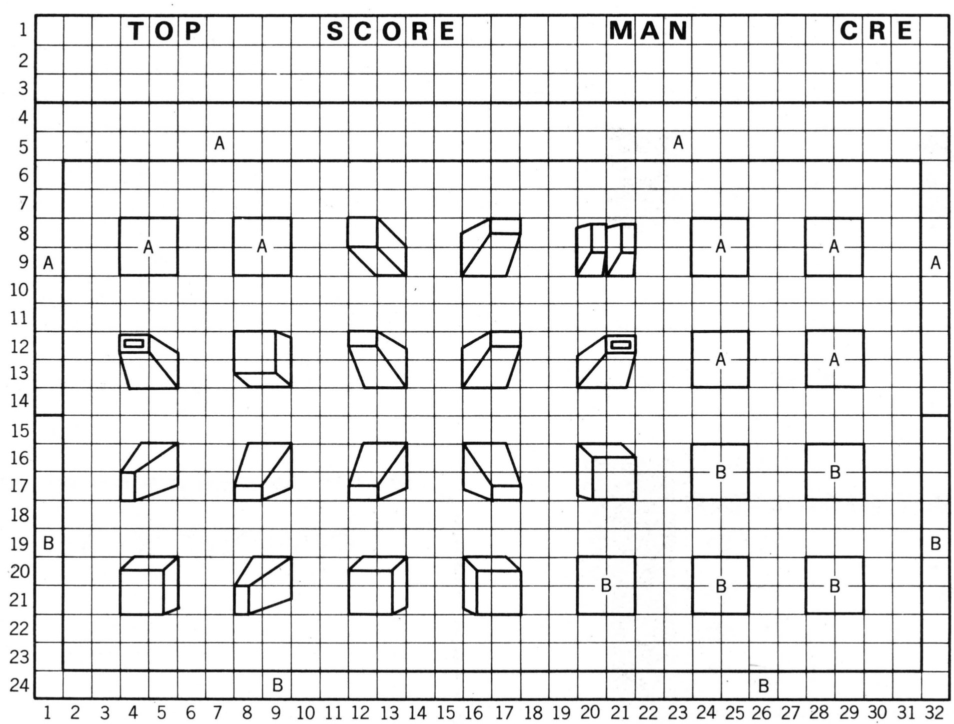
影：なんで，ぶつかったら死んでしまうんじゃ。

編：自分のヘタなのをゴマかすのは，よくないですよ。

★友人の中根君にリブルラブルを教えたら，ビビデバビデブと聞きまちがえた。そんな中根君が好きだ！（神奈川県藤沢市・**森本賢一12才**）……【**編**：仕事が多すぎる!!「ビビデバビデ…」**影**：雨ごいかい？**編**：いや，ヒマゴイさ!!】

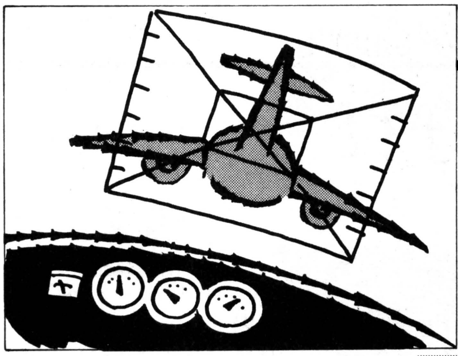
ポリスゲームのプログラム・リスト

```
10   シキ S=0
20   シキ C=0
30   シキ M=3
33   マワレ 750 W=14カラ28カンカク2
35   マワレ 710 K=1カラ5カンカク1
40   540 ヨヨヘ゛
50   モシ Z=0ナラバ 40 ニイケ
60   シキ HY=Y
70   シキ HX=X
80   シキ アニメ4=イチ(HY,HX)
90   シキ MY=169
100  シキ MX=9
110  シキ CY=41
120  シキ CX=233
130  350 ニイケ
140  カケ 41,S
150  カケ 57,C
160  カケ 33,H
170  カケ 49,M
180  マワレ 420 T=1カラ2カンカク1
182  シキ X=MX
185  シキ Y=MY
190  キイ 1 A,B
200  シキ Z=8
210  モシ A=3ナラバ 320 ニイケ
220  モシ A=5ナラバ 260 ニイケ
230  シキ Z=-8
240  モシ A=7ナラバ 320 ニイケ
250  モシ A<>1ナラバ 380 ニイケ
260  シキ Y=MY+Z
270  570 ヨヨヘ゛
280  シキ MY=MY+Z
290  シキ アニメ1=イチ(MY,MX)
300  シキ アニメ2=イチ(200,200)
310  370 ニイケ
320  シキ X=MX+Z
330  570 ヨヨヘ゛
340  シキ MX=MX+Z
350  シキ アニメ1=イチ(200,200)
360  シキ アニメ2=イチ(MY,MX)
370  オト イチオン
380  モシ MY<>CYナラバ 400 ニイケ
390  モシ MX=CXナラバ 770 ニイケ
400  モシ MY<>HYナラバ 420 ニイケ
410  モシ MX=HXナラバ 690 ニイケ
420  トジル
430  シキ E=(HY-41)/32*32
440  シキ E=HY-41-E
450  モシ E<>0ナラバ 490 ニイケ
460  モシ CY=HYナラバ 500 ニイケ
470  シキ CY=CY+8
480  520 ニイケ
490  モシ CX=HXナラバ 460 ニイケ
500  モシ CX=HXナラバ 770 ニイケ
510  シキ CX=CX-8
520  シキ アニメ3=イチ(CY,CX)
530  140 ニイケ
540  シキ Y=ランスウ(16)*8+41
550  シキ X=ランスウ(W)*8+9
560  シキ Z=1
570  モシ Y>169ナラバ 670 ニイケ
580  モシ Y<41ナラバ 670 ニイケ
590  モシ X>233ナラバ 670 ニイケ
600  モシ X<9ナラバ 670 ニイケ
610  シキ F=(Y-41)/32*32
620  シキ F=Y-41-F
630  モシ F=0ナラバ 680 ニイケ
640  シキ F=(X-9)/32*32
650  シキ F=X-9-F
660  モシ F=0ナラバ 680 ニイケ
670  シキ Z=0
680  カエレ
690  シキ S=S+C*10+10
695  オト サンオン
710  トジル
720  シキ C=C+1
730  カケ 49,"    CLEAR"
740  オト ニオン
750  トジル
760  33 ニイケ
770  オト シオン
775  シキ M=M-1
780  モシ M<>0ナラバ 40 ニイケ
785  カケ 49,"    E N D"
790  トマレ
800  モシ S<Hナラバ 10 ニイケ
810  シキ H=S
820  10 ニイケ
830  オワリ
```



《第３図》グラフィック作画例

★筆箱に編とか影とか書いて学校に行ったらBMを知らない子に「テストでカンニングするなよ」といわれた。(大阪府河内長野市・**ケニアン11才**)……【**影**：名前をカナに変えようか。**編**：ポチとかコロとか？**影**：ウーワンワン／】



SC-3000(LEVEL-Ⅱ)用

フライト・シミュレータ

エントリーコード SC①

井芹　聡

遊びかた

まず最初は，GRAPH を押して適当に滑走し，↑ を押して離陸しましょう。後は元の滑走路に，ぶじ着陸すればよいのです。

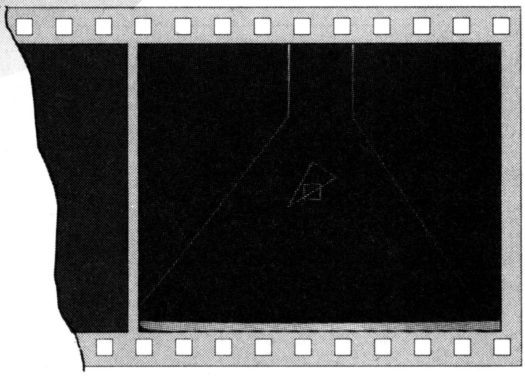
ただし，飛行中の高度Hが100以上の時，速度Vが50以下の場合は，失速します。さらに，着陸した時の地点が滑走路外の場合，機体の傾きが4ステップ以上の場合，地平線が水平でない場合には，CRASHします。

フラップを使うと，スピードが落ちます。押しつづけると，0°→20°→40°→20°→0°をくり返します。

画面から機体がはみ出ると，エラーとなりますのでくれぐれも機体がはみ出ないよう注意してください。

キー操作

まず，エンジン回転数を変えるのに用いるキーは，GRAPH がフル・スロットル(900rpm)，カナ が4500rpm，INS が2000rpm，CLS がスロー・ダウン（1回押すごとに，500rpmずつ減速します)。



《写真1》実行画面

つぎに，スペース がフラップで，速度を落とすのに，↑ が上昇，↓ が下降，← が左旋回，→ が右旋回です。

画面表示の説明

グラフィック画面をフルに生かすため，表示のしかたが略してあります。Hが方角，Vが速度，Hが高度，Pがエンジン回転数，Fがフラップを表わします。

参考

ベーマガ1月号「フライト・シミュレータ」

SC-3000

フライト・シミュレータのプログラム・リスト

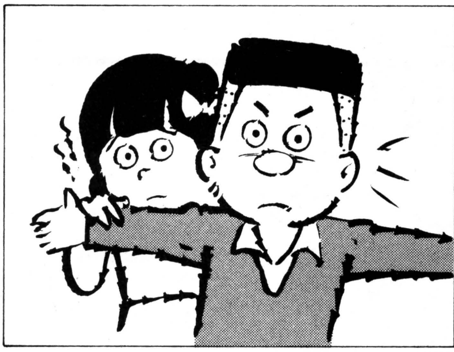
```
1 SCREEN2,2:CLS:X=100:Y=100:A=90:COLOR
,1:S=0
2 CLS:LINE(100,X)-(130,Y),2:LINE-(115,
80),2:LINE-(100,X),2:SOUND4,2,15:S=S+1
0
3 LINE(110,95)-(120,105),2,B:LINE(A,0)
-(A,50),2:LINE-(10,180),2
4 LINE(A+40,0)-(A+40,50),2:LINE-(220,1
80),2:C=INT(RND(1)*2):IFC=0THENA=A+20
5 LINE (115,100)-(115,80),2:IFC=1THENA
=A-20
6 IFA>160ORA<30THEN12
7 IFINKEY$=CHR$(28)THENX=90:Y=110:A=A-
15
8 IFINKEY$=CHR$(29)THENX=110:Y=90:A=A+
15
10 GOTO2
12 CURSOR90,120:PRINT"GAME OVER";S:SOU
ND0:CURSOR80,130:PRINT"モウイチド ヤリマスカ? Y/
N"
13 IFINKEY$="Y"THEN1
14 IFINKEY$<>"N"THEN12
```



by DigMiki

評…すっごくカワーインダー!!

★T君はすごくボケていて，押しボタン式信号機で何もせずに待っていたり自動販売機でジュースの名前のところを押したり，影さんみたい。(住所不定・**ゾシー**)……【**影**：キミは私の本当の姿を知らない。フフフ…。】



SC-3000(LEVEL III)用

恋人を守れ

エントリーコード SC②

山野辺 勝 中田中学2-3 21番

ストーリー

あなたは，ある日恋人とデートの約束をしました。そして，そのデートの日がやってきました。しかし，待ち合わせの場所の店(？)に強盗がいたのです。さあ，あなたは強盗をやっつけることができるか？

遊びかた

[1][2][3][I][O][P]を使って弾を撃ちます。

各窓に強盗がきたら，それに対応するキーを押すと弾が出ます。

〔例〕：[1]の窓に強盗が現われたら，[1]のキーを押す。

すると音が出て，爆発のマーク(？)が表示されます。

もし，間違えて恋人を撃つと，－200点です。

得点は，強盗を撃つと＋50点，恋人を撃つと－200点，強盗が現れたのに見逃がしてしまうと－10点です。

面をクリアするには，面数×（50＋2000）点以上が必要です。

最後に

雲や風船が表示されていますが，雲が窓にかかって人を見づらくするだけで，風船はゲームに関係ありません。(面が進むとものすごーくはやくなるよ)。

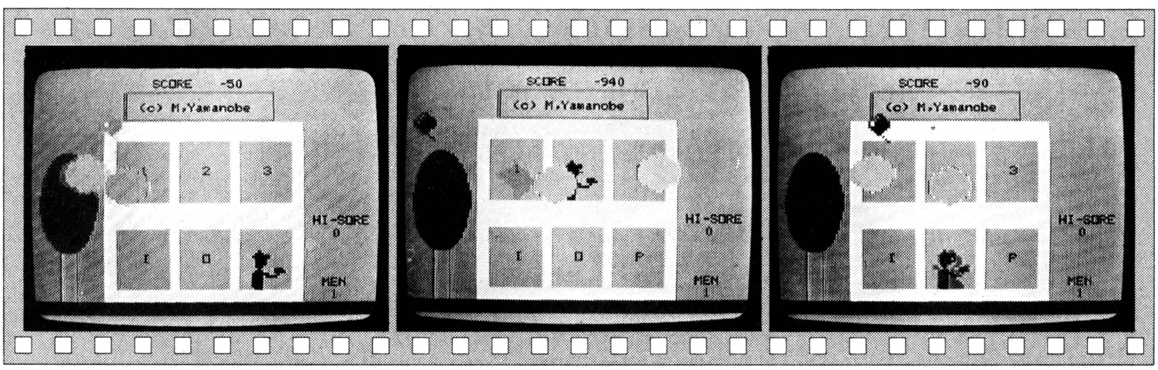
参考資料

ベーマガ'83年10月号　ＰＣ－8801「THE SWAT」
12月号　「ＴＨＥ　ＢＯＡＴ」
'84年１月号　ＳＣ－3000
「たらい舟湾内一周RACE」

CHECKER FLAG

影：恋人を撃ってしまった！　と，とり返しのつかないことを，とり返しのつかないことをしてしまった～。ウェーン！

編：そんなことをしているうちに，ＧＡＭＥ ＯＶＥＲですよ。



《写真１》パッ，強盗だ!! 撃て!!

《写真２》おっ，雲にかくれてはっきりしない

《写真３》パッ，な，なんだこれは!?（カメラのいたずらでーす）

★やった!!僕はついにＭＳＸパソコンを買った。(東京都西多摩郡・ＭＳＸマン13才)……【**編**：また１人ナイコン脱出者が出ました。よかったね！**影**：世の子供たちは，みんなお金持ちなんだなー。ウラメシー食べたい。】

```
10 MAG3:DIMSD$(38):DIMS(38):L1=0:L2=0:
L3=0:L4=0:HI=0
20 TA=1:LI=0:KU=0:K2=32:K3=0:SC=0:T=40
:M=0:P=1:MU$="":SG=0:ME=0:SS=0:GOSUB99
0:GOSUB720
30 REM ÷÷÷÷÷ メイン ルーチン ÷÷÷÷÷
40 TIME$="00:00:00":ME=NE+1:SS=SS+2000
:T=T-5:IF T<=5 THEN 690
50 BLINE (140,0)-(180,8),1,BF:CURSOR14
0,0:PRINTSC
60 KU=KU+4:K2=K2+2:K3=K3+8:SG=SG+1
70 IF TIME$>"00:01:30" THEN 540
80 SOUND1,S(SG),14
90 IF SG>30 THEN SG=0
100 IF KU>233 THEN KU=0
110 IF K2>233 THEN K2=0
120 IF K3>233 THEN K3=0
130 SPRITE0,(K3,70),244,9
140 SPRITE1,(KU,60),244,11
150 SPRITE2,(K2,24),240,TA+1
160 TA=INT(RND(1)*11)+1:SOUND0
170 ONTAGOTO 180,210,240,270,300,330,3
60,390,420,450,480,510
180 SPRITE3,(68,67),232,1
190 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="1"
 THEN SPRITE3,(68,67),248,6:SOUND4,2,1
5:SC=SC+50:GOTO 50
200 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
210 SPRITE3,(113,67),232,1
220 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="2"
 THEN SPRITE3,(113,67),248,6:SOUND4,2,
15:SC=SC+50:GOTO 50
230 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
240 SPRITE3,(158,67),232,1
250 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="3"
 THEN SPRITE3,(158,67),248,6:SOUND4,2,
15:SC=SC+50:GOTO 50
260 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
270 SPRITE3,(68,137),232,1
280 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="I"
 THEN SPRITE3,(68,138),248,6:SOUND4,2,
15:SC=SC+50:GOTO 50
290 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
300 SPRITE3,(113,137),232,1
310 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="O"
 THEN SPRITE3,(113,137),248,6:SOUND4,2
,15:SC=SC+50:GOTO 50
320 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
330 SPRITE3,(158,137),232,1
340 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="P"
 THEN SPRITE3,(158,137),248,6:SOUND4,2
,15:SC=SC+50:GOTO 50
350 NEXT:SC=SC-10:GOTO 50
360 SPRITE3,(68,67),236,1
370 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="1"
 THEN SPRITE3,(68,67),248,11:SOUND5,2,
15:SC=SC-200:GOTO 50
380 NEXT:GOTO 60
390 SPRITE3,(113,67),236,1
400 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="2"
 THEN SPRITE3,(113,67),248,11:SOUND5,2
,15:SC=SC-200:GOTO 50
410 NEXT:GOTO 60
420 SPRITE3,(158,67),236,1
430 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="3"
 THEN SPRITE3,(158,68),248,11:SOUND5,2
,15:SC=SC-200:GOTO 50
440 NEXT:GOTO 60
450 SPRITE3,(68,137),236,1
460 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="I"
 THEN SPRITE3,(68,137),248,11:SOUND5,2
,15:SC=SC-200:GOTO 50
470 NEXT:GOTO 60
480 SPRITE3,(113,137),236,1
490 FOR W=0 TO T:IN$=INKEY$:IF IN$="O"
 THEN SPRITE3,(113,137),248,11:SOUND5,
2,15:SC=SC-200:GOTO 50
500 NEXT:GOTO 60
510 SPRITE3,(158,137),236,1
520 FOR W=0 TO 6:IN$=INKEY$:IF IN$="P"
 THEN SPRITE3,(158,137),248,11:SOUND5,
2,15:SC=SC-200:GOTO 50
530 NEXT:GOTO 60
540 IF SC>=(SS+(ME*50)) THEN FOR V=0 T
O 10:BEEP2:NEXT :SG=0:GOSUB 720:GOTO 4
0
550 REM ÷÷÷÷÷ GAME OVER ÷÷÷÷÷
560 FOR A=0 TO 50
570 L1=INT(RND(1)*150)+50
580 L2=INT(RND(1)*150)+50
590 L3=INT(RND(1)*145)+35
600 L4=INT(RND(1)*145)+35
610 CA=INT(RND(1)*14)+1:SOUND0
620 LINE (L1,L3)-(L2,L4),CA:SOUND5,0,1
5
630 NEXT:SOUND0
640 SCREEN 1,1:CURSOR5,12:PRINT"GAME O
VER ";SC;" REPLAY<Y,N>"
650 IF SC>HI THEN HI=SC
660 IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 640
670 T=40:SC=0:SS=0:SG=0:GOSUB 720:GOTO
 40
680 REM ÷÷÷÷÷ ゴウカク ÷÷÷÷÷
690 SCREEN 1,1:CLS
700 PRINT" アンタ ハ エライ !! (オソロシイ テクニック ク
゛.....)";:GOTO 700
710 REM ÷÷÷÷÷ GAME ハイケイ ÷÷÷÷÷
720 POKE&H9410,7:SCREEN 2,2:COLOR,7:CL
S
730 FOR LI=181 TO 191 STEP 2
740 LINE (0,LI)-(255,LI),6
750 LINE (0,LI-1)-(255,LI-1),12
760 NEXT
770 CIRCLE(30,100),20,2,2,0.25,0.25,BF

780 LINE (25,140)-(25,179),10
790 LINE (35,140)-(35,179),10
800 PAINT(30,150),10
810 LINE (56,35)-(200,179),15,B
820 LINE (69,11)-(179,33),5,B
830 LINE (70,10)-(180,34),5,B
840 LINE (63,50)-(103,100),15,B
850 LINE (108,50)-(148,100),15,B
860 LINE (153,50)-(193,100),15,B
870 LINE (63,120)-(103,170),15,B
880 LINE (108,120)-(148,170),15,B
890 LINE (153,120)-(193,170),15,B
900 PAINT(125,115),15
910 COLOR12:CURSOR82,71:PRINT"1":CURSO
R127,71:PRINT"2":CURSOR172,71:PRINT"3"

920 CURSOR83,141:PRINT"I":CURSOR127,14
1:PRINT"O":CURSOR172,141:PRINT"P"
930 ME=ME+1
940 CURSOR80,20:COLOR1:PRINT"(c) M,Yam
anobe"
950 CURSOR90,0:PRINT"SCORE":CURSOR215,
160:PRINT"MEN":CURSOR215,170:COLOR6:PR
INTME
960 CURSOR208,110:COLOR1:PRINT"HI-SORE
":CURSOR216,120:COLOR12:PRINTHI
970 RETURN
980 REM ÷÷÷÷÷ DATA DATA DATA ÷÷÷÷÷
990 FOR A=232 TO 251:READ PA$:PATTERNS
#A,PA$:NEXT A
1000 DATA040E1F0F0F0F0E04,0E1F1E1E1E1E
1E0E,000080000000001C,1E88F00000000000

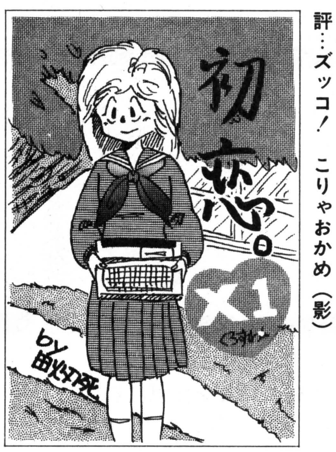
1010 DATA01070F181A086472,1F0703030 70F
1F1F,80C0E070B030668E,F8E0C0C0E0F0F8F8

1020 DATA0000010205 0B0B0F,070301000000
0000,000080C0E0F0F0F0,E0C0804020100000

1030 DATA01070F3F7F7FFFFF,FFFFFF7F3F0F
0701,80E0F0FCFEFEFFFF,FFFFFEFEFCF0E080

1040 DATA0101030F3FFF7F3F,1F0F07030101
0100,000080E0F0F8F8FC,FFFCF8F8F0E0C080

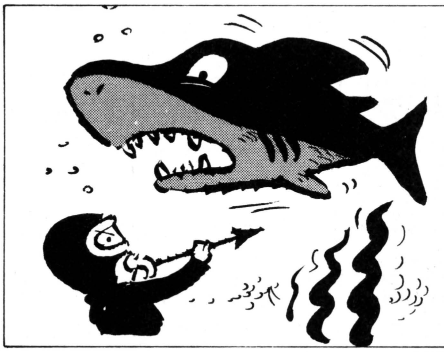
1050 MU$="33026219620822202623494403923
30330392370349330294262294330262262440
4404403923703923942623922 92"
1060 FOR M=1 TO 31:SD$(M)=MID$(MU$,P,3
):P=P+3
1070 S(M)=VAL(SD$(M)):NEXT
1080 RETURN
```



評…ズッコ！ こりゃおかめ（影）

by 田火刃死

★ぴゅう太にプリンタが発売されました！その名も「ぷろっ太ぷりん太」（茨城県結城郡・**相沢裕二14才**）……【**編**：ぴゅう太の新ＢＡＳＩＣではプリンタが使えるようになりまし太。**影**：それはよかっ太よかっ太！】



SMC-777用

RETURN OF THE JAWS

25 THE BEST PROGRAMMER

エントリーコード SM①

池田　文男

内容・遊びかた

黄色で表示されているダイバーがあなたです。ビッグ・カーソル・キーで，ダイバーが上下します。

右側より，サメが襲ってきます。スペース・キーでもりが発射されますので，サメを撃ってください。

100点をこえるとサメの色が変わり，攻撃パターンが変わります。３回かまれると，終わりです。

プログラムのしくみ

バックの絵，初期設定，音，スコアなどの部分はＢＡＳＩＣです。

ゲーム中の動作は，マシン語で行っています。

参考にしたもの

ベーマガ３月号「フロッグ　パニック」

CHECKER FLAG

影：アカ，ミドーリ，グンジョイロ。キレイ！

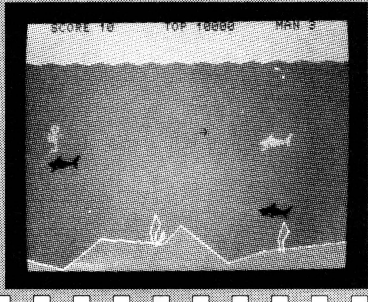
編：またも影さんが，アホなことを言っとりますが，ＳＭＣってほんとキレイですね。

Dr.D：16色を，アナログＲＧＢで出力しとるからな。オプションで，4096色の中の16色を選ぶこともできるんじゃぞ。

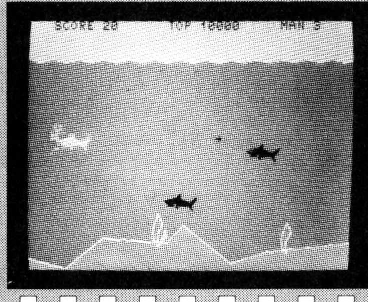
影：アオ，クロ，ピンク！



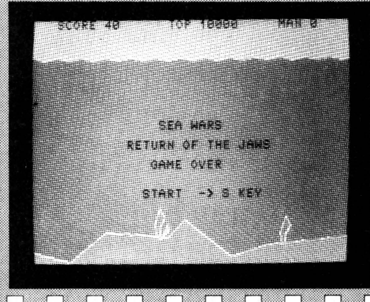
by 遠藤くん



《写真１》右から現れるジョーズをねらえ！



《写真２》アイタター，どこをかむんだ!!



《写真３》おしまい

★なんと「デゼニランド」を作った竹部隆司は，ワシの親せきだぞ！（北海道札幌市・**三田村嘉浩13才**）……【**編**：根性ですね。**影**：私の親せきもこのくらいの根性があればな。**編**：人に言えることと言えないことってあるんだよね。】

```
10 CCLEAR: SUB=&HB302
20 G1=&HB203:G2=&HB239:G3=&HB2A6:G4=&HB3B6
30   FOR I=&HB014 TO &HB014+1110 STEP 8:READ A$
40   FOR N=0 TO 7:DA=VAL("&H"+MID$(A$,2*N+1,2)):POKE I+N,DA:NEXT N,I
50 SUB1=&HB3D0:SUB2=&HB3F2
60    DEF FONT 5,"0000081828C90600"
70 DEF FONT 128,"00000001033FFF6F"
80 DEF FONT 129,"183070FCFFFFFFFF"
90 DEF FONT 130,"00000000C0FFFFFE"
100 DEF FONT 131,"070E1C3C78F8F838"
110 DEF FONT 132,"3F0F070C38000000"
120 DEF FONT 133,"3F7F800000000000"
130 DEF FONT 134,"E000000000000000"
140 DEF FONT 135,"3018000000000000"
150 DEF FONT 136,"000000001FF77F3F"
160 DEF FONT 137,"03070FFFFFFFFFFF"
170 DEF FONT 138,"00000000C0F8FFFF"
180 DEF FONT 139,"000000030E1E7CF8"
190 DEF FONT 140,"0F1F000000000000"
200 DEF FONT 141,"8FCF180C00000000"
210 DEF FONT 142,"FFFF000000000000"
220 DEF FONT 143,"F0E0E06030100000"
230 DEF FONT 144,"0F1E3C3C1E0FC7EF"
240 DEF FONT 145,"80E0E0E0E080009F"
250 DEF FONT 146,"DEEEDFFFEF470301"
260 DEF FONT 147,"9820408080808080"
270 DEF FONT 148,"0101111F1F204080"
280 DEF FONT 149,"8080808080000000"
290 HI=10000:CURSOR OFF :GCLEAR 12
300 S$="m0,190":Q$="S401CD":W$="S202FG"
310 DRAW"C7S30[S$]A-15RA40S40RA-5S50RA52S20RA-40S50RA20S30RA5S70Rm70,190P9,7"
320 S$="C7S10A10US15A-15US9A-65RS9A-25DS10A5DS1w0,-15P2,7":D$="w0,15A65S14RA5S
6DS10A-50DA45s10rP14,7"
330 DRAW "m100,176[s$][d$]m200,183[s$]"
340 DRAW"m0,30C7<13S10A-10RS10A10R>m10,10P3,7"
350 CCLEAR :GOSUB 560 :GOSUB 500
360 POKE G1,4:POKE G2,4:POKE G3,0:POKE G4,0
370 FOR I=&HAEEE TO &HB000:POKE I,0:NEXT :POKE &HAF00,3 :POKE &HAF01,10
380 _SUB
390 IF PEEK(&HAEFE)<>0 THEN 420
400 IF SC=100 THEN POKE G1,1:POKE G2,1:POKE G3,1 :POKE G4,1
410  GOSUB 470:SC=SC+10:PRINT (9,0);SC:GOTO 380
420 MAN=MAN-1:POKE &HAEFE,0
430   FOR I=0 TO 5:_SUB1:SOUND Q$ :_SUB2:SOUND W$ :NEXT I
440 PRINT (35,0);MAN :CCLEAR 4
450 IF MAN=0 THEN PRINT (15,14);"GAME OVER":GOSUB 500:GOSUB 560:GOTO 360
460 GOTO 370
470 X=PEEK(&HAF2D):Y=PEEK(&HAF2E)
480 SOUND "S203CGBCGBCBC","S301CGBCGBCBC"  :PAUSE 10:PRINT (X,Y);"    ":PRINT
(X,Y+1);"    ":RETURN
490 IF SC=>HI THEN HI=SC
500 PRINT (11,12);" RETURN OF THE JAWS"
510 PRINT (13,17);" START  -> S KEY"
520 PRINT (15,10);" SEA WARS"
530 A$=INKEY$
540 IF A$="S"THEN CCLEAR 4 :MAN=3:SC=0:RETURN
550 GOTO 530
560 CCOLOR 0,0,0:PRINT (17,0);"TOP ";HI:PRINT (31,0);"MAN 3"
570 CCOLOR 0,0,0:PRINT (3,0);"SCORE 0    ":RETURN
580 '****  MASHINE DATA   *********
590 DATA B8C8D5B7F590DA21 ,B0D1C318B0F1D1C9
600 DATA 0E1BED78CB57C80E ,1AED78FE20CA68B0
610 DATA 573AFFAE060CCD14 ,B0FE00C07AFE17CA
620 DATA 4CB0FE1CCA5AB0C9 ,3A01AFFE04C8CD1D
630 DATA B13D3201AFC93A01 ,AFFE15C8CD1DB13C
640 DATA 3201AFC93A02AFFE ,01C83E013202AF3A
650 DATA 01AF3C3204AF3A00 ,AF3C3C3203AFC93A
660 DATA 02AFFE00C83A03AF ,FE27C2A9B0CD9AB0
670 DATA 3E003202AFC93A04 ,AF473A03AF16001E
680 DATA 00CDD3B0C93AFFAE ,0606CD14B0FE00C2
690 DATA C4B0CD9AB03A04AF ,473A03AF3C3203AF
700 DATA 3A04AF473A03AF16 ,031E00CDD3B0C9D5
710 DATA 8726006F11500078 ,FE002804193D18F8
720 DATA D17ACDF2B0010008 ,097BCDF2B0C9454C
730 DATA ED79C93A01AF473A ,00AF0E0621919011
740 DATA 9392CD45B13A01AF ,47043A00AF0E0621
750 DATA 9392119594CD45B1 ,C9F53A01AF473A00
760 DATA AF0E002100001100 ,00CD45B13A01AF47
770 DATA 043A00AF0E002100 ,00110000CD45B1F1
780 DATA C9D5E5C5874F0600 ,21000809C1781150
790 DATA 00FE00CA5FB1193D ,C355B179CDF2B023
800 DATA 23CDF2B0114E0019 ,CDF2B02323CDF2B0
810 DATA 115208B7ED52C1D1 ,C578CDF2B0C17923
820 DATA 23CDF2B0014E0009 ,7ACDF2B023237BCD
830 DATA F2B0C90605DD2105 ,AFDDCB0046CAACB1
840 DATA 110400DD1910F2C9 ,ED5F0610CD14B0C6
850 DATA 05DDCB00C6DD3601 ,24DD7702DD360300
860 DATA C93AFFAE060DCD14 ,B0C0CD84B20605DD
870 DATA 2105AFC5DDCB0046 ,CA22B2DD7E01FE00
880 DATA CA2EB2DD7E033CDD ,77030605CD14B0FE
890 DATA 00CC73B2DDCB0056 ,CA35B2DD7E030604
900 DATA CD14B0FE00C25BB2 ,DD7E02FE04CA65B2
910 DATA DD7E023DDD7702DD ,7E013DDD77010104
920 DATA 00DD09C110ADCDD6 ,B2C9DDCB0086C322
930 DATA B2DD7E030604CD14 ,B0FE00C25BB2DD7E
940 DATA 02FE15CA6CB2DD7E ,013DDD7701DD7E02
950 DATA 3CDD7702C322B2DD ,7E013DDD7701C322
960 DATA B2DDCB0096C34AB2 ,DDCB00D6C314B2DD
970 DATA CB005ECA7FB2DDCB ,009EC9DDCB00DEC9
980 DATA 2105AF1119AF0114 ,00EDB0C9DD2105AF
990 DATA 0605C5DDCB0046CA ,CDB2DD7E0247DD7E
1000 DATA 010E01DDCB005ECA ,F0B2218180118584
1010 DATA F5C5CD45B1C1F13C ,3CDDCB005ECAF9B2
1020 DATA 21838211878 6CD45 ,B1110400DD19C110
1030 DATA C1C90605DD2119AF ,C5DDCB0046CAE7B2
1040 DATA CDAEB3110400DD19 ,C110EDC921898811
1050 DATA 8D8CC3B4B2218B8A ,118F8EC3CAB23AFF
1060 DATA AE3C32FFAECD24B0 ,CDF7B0CD83B0CDC5
1070 DATA B1CD90B2ED5F06A0 ,CD14B0FE09CC97B1
1080 DATA CD33B3FE01C8CD14 ,B4FE02C8C302B33A
1090 DATA 02AFFE00C80605DD ,2105AFC5DDCB0046
1100 DATA CA61B3DD7E01473A ,03AFB8CA6BB33DB8
1110 DATA CA6BB33DB8CA6BB3 ,3DB8CA6BB3110400
1120 DATA DD19C110D6AFC93A ,04AF47DD7E02B8CA
1130 DATA 7BB33CB8C261B3DD ,CB00860E05DD7E02
1140 DATA 322EAF47DD7E0132 ,2DAFF5C521818011
1150 DATA 8584CD45B1C1F13C ,3C2183821187 86CD
1160 DATA 45B1AF3202AFC13E ,01C9DD7E0247DD7E
1170 DATA 010E012100001100 ,00F5C53C3CCD45B1
1180 DATA C1F1210000110000 ,CD45B1C93A2EAF47
1190 DATA 3A2DAF0E07F5C521 ,8180118584CD45B1
1200 DATA C1F13C3C21838211 ,8786CD45B1C93A2E
1210 DATA AF473A2DAF0E07F5 ,C5218988118D8CCD
1220 DATA 45B1C1F13C3C218B ,8A118F8ECD45B1C9
1230 DATA 0605DD2105AFC5DD ,CB0046CA2FB4DD7E
1240 DATA 01FE03CA39B4FE04 ,CA39B4110400DD19
1250 DATA C110E3AFC9DD7E02 ,3C473A01AFB8CA54
1260 DATA B405B8CA54B405B8 ,CA54B405B8C22FB4
1270 DATA DD7E01322DAFDD7E ,02322EAFC13E0232
1280 DATA FEAEC9FFFFFFFFFF
```



★マイコンをもらったとウソをついたら，つぎの日に友達が来て，ウソがバレてガツーン!!(青森県南津軽郡・高橋清文12才)……【影：ウソはキャッツアイのはじまり。でも，あんなカワイイどろぼうなら会ってみたい♡♡】



SMC-777用

GIRL O TASUKE-DASE!!

エントリーコード SM②
金山　幸二

内　　容

アジトに連れ去られたＧＩＲＬを，助けに行くＧＡＭＥです。

たくさんの悪人が，あなたの行く手に待ち構えています。あなたは，悪人にぶつからないよう，ぶじ救出してください。悪人および地雷に触れると，ＧＩＲＬがかくまわれているところにバリケードができてしまいます。そして，その時パスワードが示されるので，それを取りに行ってください。

その時，再び悪人にぶつかったら死んでしまいます。パスワードを取ると，バリケードはなくなります。

遊びかた，および操作方法

カーソル・パドルで人を動かすのですが，ヘルプ・キーを押してからカーソル・パドルを動かすとジャンプできます。パスワードを取りに行く時は，出口のところで[ＩＮＳ]キーを押して外に出ます。

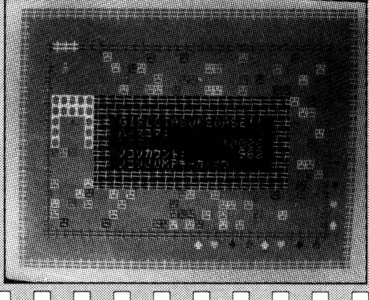
またパスワードを取って帰ってきた時には，[ＨＯＭＥ]キーを押してから中に入ってください。電磁バリア

CHECKER FLAG

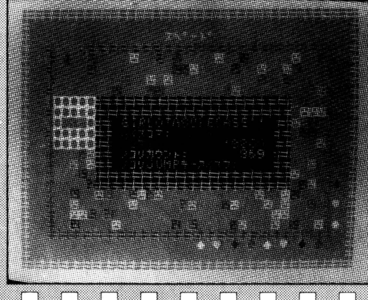
Dr.D：ずいぶんと，ゴチャゴチャしたプログラムだな。画面もシミュレーション・ゲームのようで，なにがなんだかよくわからんぞ。

編：ストーリーはしっかりしてると思いますが，画面構成は重要なキャラクタだけ使い，あとはスッキリさせたほうがいいですね。

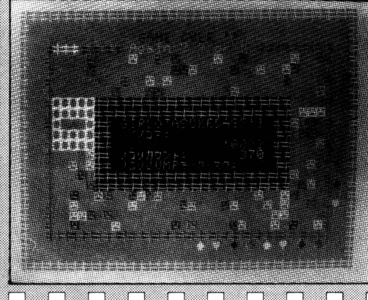
Dr.D：カタカタ……。ふーむ，ようやくゲーム内容がわかったぞ。アイデアがいいだけに，もう少し工夫がほしかった。



《写真１》スタート画面。左上にあなたがいます



《写真２》スペードをとりに行かねばなりません



《写真３》ゲーム・オーバー

★クイズの時間です。第１問ー１年後のベーマガの主役はだれでしょう。第２問ー影はいままで何人の女にふられたでしょう。正解者全員に影さんのキスがあります。（愛知県豊橋市・Culture Club）……【影：グスン！】

に当たると死んでしまいます。

ぶじＧＩＲＬを助けだすと，残りカウントの10倍がスコアにプラスされ，さらに1000点プラスされます。途中でカウントがなくなると，スコアから10点ずつ引かれて行きます。スコアが０点になると，ＧＡＭＥ ＯＶＥＲです。また，ヘルプ・キーは10回使えますが，それ以上になるとＧＡＭＥ ＯＶＥＲです。

ラウンド・クリアごとに，残りカウントが50ポイントずつ少なくなります。

GIRL O TASUKEDASE!!のプログラム・リスト

```
10 WIPE CURSOR OFF :DEF INT A-Z
20 GCOLOR 0,1,13:GCLEAR
30 BOXF(73,64)-(254,134)
40 '-----------ｼｮｷｾｯﾃｲ-----------
50 HS=1000
60 SC=1000:AA=28:AB=12:RC=0
70 RC=RC+1:T=1050-RC*50
80 CCLEAR:X=5:Y=5:S=10
90 '-----------ｶﾞﾒﾝﾂﾞｸﾘ-----------
100 FOR I=0 TO 39
110 CPLOT (I,0),226,5
120 CPLOT (I,24),226,5:NEXT
130 FOR I=1 TO 24
140 CPLOT (0,I),226,5
150 CPLOT (39,I),226,5:NEXT
160 FOR I=8 TO 12
170 CPLOT (4,I),252,7
180 CPLOT (8,I),252,7:NEXT
190 FOR I=5 TO 7
200 CPLOT (I,8),252,7
210 CPLOT (I,9),252,7:NEXT
220 FOR I=21 TO 29 STEP 8
230 CPLOT (I,22),232,3
240 CPLOT (I+2,22),233,6
250 CPLOT (I+4,22),234,4
260 CPLOT (I+6,22),235,2:NEXT
270 CPLOT (37,14),235,2
280 CPLOT (37,16),234,4
290 CPLOT (37,18),233,6
300 CPLOT (37,20),232,3
310 FOR I=3 TO 20
320 CPLOT (3,I),226,2
330 CPLOT (36,I),226,2:NEXT
340 FOR I=7 TO 36
350 CPLOT (I,3),226,2:NEXT
360 FOR I=3 TO 36
370 CPLOT (I,21),226,2:NEXT
380 J=226:GOSUB 1900
390 CPLOT (6,10),5,4
400 CCOLOR 5
410 PRINT (12,10)"GIRLOTASUKEDASE!!"
420 CCOLOR 3:PRINT (12,11) "ﾊｲｽｺｱ:"
430 CCOLOR 2:PRINT (12,12) "ｽｺｱ:"
440 CCOLOR 7
450 PRINT (12,13) USING "ﾉｺﾘｶｳﾝﾄ:      ####";T
460 CCOLOR 5
470 PRINT (12,14) "ﾉｺﾘJUMPｷｰｶｲｽｳ:"
480 CCOLOR 4
490 PRINT (23,11) USING "#####0";HS
500 CCOLOR 6
510 PRINT (23,12) USING "#####0";SC
520 CCOLOR 4
530 PRINT (27,14) USING "##";S
540 GT=IRND(2)
550 IF GT=0 THEN 580
560 IF GT=1 THEN 630
570 IF GT=2 THEN 680
580 K=IRND(11)+6
590 FOR I=32 TO 35
600 CPLOT (I,K),150,1
610 CPLOT (I,K+1),150,1
620 NEXT :GOTO 720
630 K=IRND(16)+16
640 FOR I=4 TO 7
650 CPLOT (K,I),150,1
660 CPLOT (K+1,I),150,1
670 NEXT :GOTO 720
680 K=IRND(16)+16
690 FOR I=17 TO 20
700 CPLOT (K,I),150,1
710 CPLOT (K+1,I),150,1:NEXT
720 FOR I=1 TO AA
730 A=IRND(27)+8:B=IRND(3)+4
740 IF CPOINT (A,B)=27 THEN 730
750 C=IRND(26)+9:D=IRND(3)+17
760 IF CPOINT (C,D)=27 THEN 730
770 CPLOT (A,B),27,IRND(4)+2
780 CPLOT (C,D),27,IRND(4)+2:NEXT
790 FOR I=1 TO AB
800 E=IRND(4)+4:F=IRND(7)+13
810 IF CPOINT (E,F)=27 THEN 800
820 G=IRND(3)+32:H=IRND(8)+8
830 IF CPOINT (G,H)=27 THEN 800
840 CPLOT (E,F),27,IRND(4)+2
850 CPLOT (G,H),27,IRND(4)+2:NEXT
860 M=IRND(4)+2
870 IF M=5 THEN 860
880 FOR I=9 TO 31
890 CPLOT (I,8),226,M
900 CPLOT (40-I,9),226,M
910 CPLOT (40-I,15),226,M
920 CPLOT (I,16),226,M:BEEP NEXT
930 FOR I=10 TO 14
940 CPLOT (9,I),226,M
950 CPLOT (10,I),226,M
960 CPLOT (30,I),226,M
970 CPLOT (31,I),226,M:NEXT :PAUSE 10
980 '-----------ﾒｲﾝ-----------
990 U=1
1000 U=U+1
1010 X1=X:Y1=Y
1020 GOSUB 2270
1030 IF Z=236 THEN FOR I=4 TO 6:CPLOT (I,3),226,7:CPLOT (I,4),32:NEXT
1040 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
1050 IF K$=CHR$(&H96) AND X>3 THEN X=X-1
1060 IF K$=CHR$(&H99) AND X<36 THEN X=X+1
1070 IF K$=CHR$(&H97) AND Y>3 THEN Y=Y-1
1080 IF K$=CHR$(&H9C) AND Y<21 THEN Y=Y+1
1090 IF K$=CHR$(&H8F) AND X>3 THEN 1120
1100 IF K$=CHR$(&H9D) THEN 1460
1110 GOTO 1130
1120 IF Y=4 AND X<7 THEN P=1:GOTO 1240
1130 Z=CPOINT (X,Y)
1140 CPLOT (X1,Y1),32
1150 IF U=2 THEN CPLOT (X,Y),30,6
1160 IF U=3 THEN CPLOT (X,Y),30,4
1170 IF Z=5 THEN 2030
1180 IF Z=27 THEN 1570
```

SMC-777

★ベーマガは１人５円で８人が有名人になれます。河上，水泉，鶴原，松吉，松浦，山添，浅野。（京都市南区・谷川一美27才）……【**編**：なるほど，これなら安いもんだ。**影**：山田！川上！これで借金を返すけどいいか？】

改造のアドバイス

ＡＡ及びＡＢは，悪人の数です。Ｔはカウント，Ｓはジャンプのできる回数です。初期設定→悪人80人，カウントは1000，ジャンプは10回，ＳＣはスコアで，10000点になっています。Ｕは悪人及び地雷に当たった時のカウントですが，初期設定では２回当たると死んでしまうようになっています。

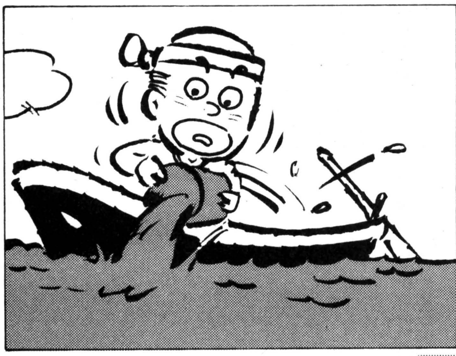
回数を増やす時は，1160行のＵ＝３をＵ＞２にして，1690行のＵ＝３を希望する回数に変えてください。

2050行および2060行が得点ですので，それを変えると得点が大きく変わります。1100行と1110行および1330行と1340行の間にそれぞれＧＯＳＵＢ　2270を入力するとカウントが早くなくなります。その場合は，60行と70行のＲＣ文をとって，ラウンド・クリアごとに50ポイントずつ少なくなるのを止めたほうがいいと思います。

初期設定のまま10回ほどラウンド・クリアすると，いくらうまく助けだしてもスコアがどんどん減ってしまうので，440行と450行の間にＩＦ　Ｔ＜500　ＴＨＥＮ　Ｔ＝500を入力しておいたほうがよいかもしれませんが，10回ラウンド・クリアすることはかなり難しいので，その必要はないかもしれません……。

```
1190 IF Z=150 THEN 1570
1200 IF Z=226 THEN 2180
1210 IF Z=252 THEN 2180
1220 GOTO 1010
1230 '-----------ｿﾄﾉｳｺﾞｷ-----------
1240 J=32:GOSUB 1900
1250 X1=X:Y1=Y
1260 GOSUB 2270
1270 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
1280 IF K$=CHR$(&H96) AND X>0 THEN X=X-1
1290 IF K$=CHR$(&H99) AND X<39 THEN X=X+1
1300 IF K$=CHR$(&H97) AND Y>0 THEN Y=Y-1
1310 IF K$=CHR$(&H9C) AND Y<24 THEN Y=Y+1
1320 Z=CPOINT (X,Y)
1330 IF K$=CHR$(&H94) AND X<7 THEN 1940
1340 Z=CPOINT (X,Y)
1350 IF W=0 AND Z=233 THEN 1830
1360 IF W=1 AND Z=234 THEN 1830
1370 IF W=2 AND Z=235 THEN 1830
1380 IF W=3 AND Z=232 THEN 1830
1390 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),30,4
1400 IF Z=27 THEN 2180
1410 IF Z=226 THEN 2180
1420 IF Z=252 THEN 2180
1430 IF Z=255 THEN 1990
1440 GOTO 1250
1450 '-----------JUMP-----------
1460 S=S-1:IF S<0 THEN 2180
1470 CCOLOR 4
1480 PRINT (27,14) USING "##";S
1490 GOSUB 2270
1500 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
1510 IF K$=CHR$(&H96) AND X>5 THEN X=X-2:GOTO 1130
1520 IF K$=CHR$(&H99) AND X<34 THEN X=X+2:GOTO 1130
1530 IF K$=CHR$(&H97) AND Y>5 THEN Y=Y-2:GOTO 1130
1540 IF K$=CHR$(&H9C) AND Y<19 THEN Y=Y+2:GOTO 1130
1550 GOTO 1490
1560 '-----------ｶｰﾄﾞﾋｮｳｼﾞ-----------
1570 IF Z=27 THEN 1690
1580 IF GT=0 THEN 1610
1590 IF GT=1 THEN 1640
1600 IF GT=2 THEN 1670
1610 PRINT (32,K)"     "
1620 PRINT (32,K+1)"     "
1630 GOTO 1690
1640 FOR I=4 TO 7
1650 PRINT (K,I)"  "
1660 NEXT :GOTO 1690
1670 FOR I=17 TO 20
1680 PRINT (K,I)"  " :NEXT
1690 IF U=3 THEN 2180
1700 FOR I=1 TO 5:BEEP:NEXT
1710 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),30,4
1720 W=IRND(3)
1730 IF W=0 THEN CCOLOR 6:PRINT (19,2) "ﾊｰﾄ"
1740 IF W=1 THEN CCOLOR 4:PRINT (18,2) "ﾀﾞｲﾔ"
1750 IF W=2 THEN CCOLOR 2:PRINT (18,2) "ｸﾗﾌﾞ"
1760 IF W=3 THEN CCOLOR 3:PRINT (17,2) "ｽﾍﾟｰﾄﾞ"
1770 FOR I=5 TO 7:CPLOT (I,11),252,7
1780 CPLOT (I,12),252,7:NEXT
1790 FOR I=4 TO 6
1800 CPLOT (I,2),255,1:NEXT
1810 GOTO 1000
1820 '-----------ｶｰﾄﾞｦﾄｯﾀ-----------
1830 CPLOT (X1,Y1),32:CPLOT (X,Y),30,4
1840 FOR I=4 TO 6
1850 CPLOT (I,4),236,1:NEXT
1860 PRINT (4,2)"   "
1870 PRINT (5,11)"   "
1880 PRINT (5,12)"    " :GOTO 1250
1890 '-----------ｹﾞｰﾄ-----------
1900 FOR I=4 TO 6
1910 CPLOT (I,3),J,7
1920 NEXT :RETURN
1930 '-----------ｿﾄｶﾗ ﾅｶﾍ-----------
1940 IF X>3 AND Y=2 THEN 1960
1950 GOTO 1250
1960 J=32:GOSUB 1900
1970 GOTO 990
1980 '-----------ｹﾞｰﾄｦ ﾂｸﾙ-----------
1990 PRINT (17,2)"       "
2000 FOR I=4 TO 6:CPLOT (I,3),226,7
2010 NEXT :GOTO 1250
2020 '-----------ROUND CLEAR !!---------
2030 CCOLOR 4,,2
2040 PRINT (13,2)"ROUND CLEAR !!"
2050 _PANIC(100):CCOLOR 0,,0:SC=SC+99
2060 SC=SC+1
2070 CCOLOR 6
2080 PRINT (23,12) USING "#####";SC
2090 CCOLOR 7
2100 PRINT (25,13) USING "####";T
2110 T=T-1:SOUND "S15L1603N10"
2120 IF T>-1 THEN 2060
2130 IF SC>HS THEN HS=SC:PAUSE 10
2140 CCOLOR 4
2150 PRINT (23,11) USING "#####";HS
2160 PAUSE 20:GOTO 70
2170 '----------GAME OVER !!-----------
2180 CCOLOR 4
2190 PRINT (14,2)"GAME OVER !!"
2200 CCOLOR 6
2210 PRINT (12,3)" Again ? Y or N "
2220 _DOWN2(80)
2230 EVAL INKEY$(2):K$=INKEY$(2)
2240 IF K$="Y" OR K$="y" THEN 60
2250 IF K$="N" OR K$="n" THEN END ELSE 2230
2260 '-----------ｶｳﾝﾄ-----------
2270 T=T-1
2280 IF T<0 THEN T=0
2290 IF T=0 THEN SC=SC-1
2300 CCOLOR 7
2310 PRINT (25,13) USING "####";T
2320 CCOLOR 6
2330 PRINT (23,12) USING "#####";SC
2340 IF SC=0 THEN 2180
2350 RETURN
```


★ジョーク集：中曽根さんを泣かそうね。モンデールが肩をもんでーる。国会に行こっかい。遠く（トーク）でしゃべる。（秋田県横手市・**村田博史14才**）……【**編**：シャレの多いＯＦ。**影**：ジョークの多い編集部。】



VIC-1001用

黒き海原

小椋　一徳

内容

上から降ってくる障害物をよけながら，浸水してくる海水をくみ出す単純なゲームです。

遊びかた

ゲーム・オーバー

○右下に表示される浸水度が赤色になり，右上まで浸水したとき

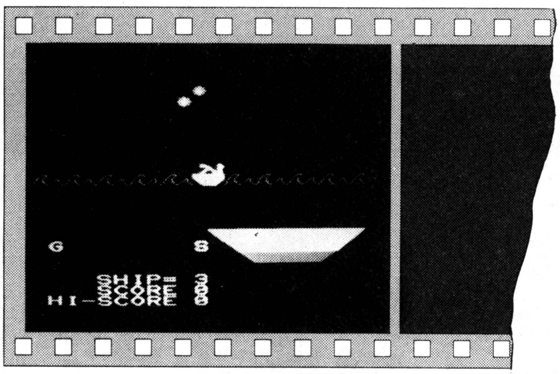
○障害物に，3回当たったとき

面クリア

○SPC KEYを押すと，左下のSの下に←が表示されます。←がGのところにきたら，1面クリアです。3面まであり，1面目の障害物はいん石，2面は雷（いかづち），3面までできたら，1面目に戻ります。

操作方法

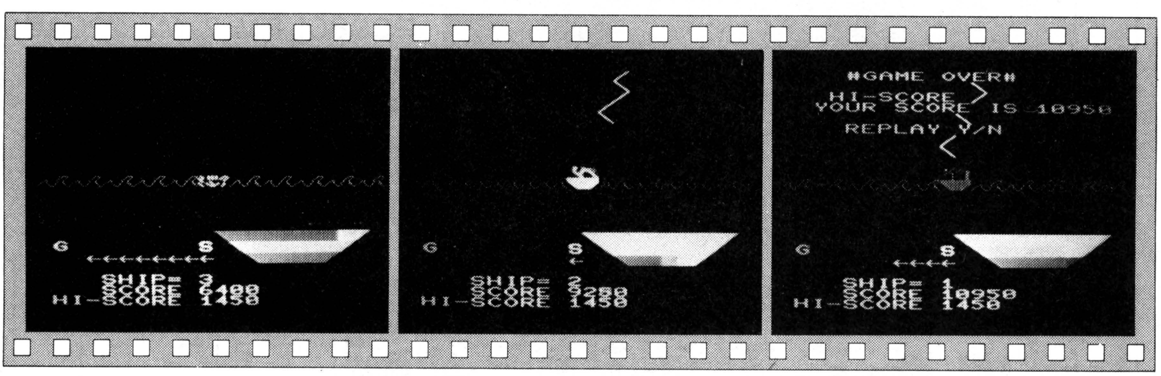
CRSR（上），CRSR（右）を交互に押して水をくみ出し，スペース・キーを押すと，障害物をよけることができます。



《写真1》1面目。エッサエッサ！

《第1表》変数表

S	水のくみ出しのスイッチ
SW	障害物のスイッチ
F	船の数
SC	スコア
VR	V-RAM
M	面
P	POKE　36879
X1	＼＿＿／のX座標
X2	←のX座標
FG	浸水度のフラグ
Y	障害物のY座標



《写真2》ボワ〜〜ン!!　ちん没でーす

《写真3》2面目。ゴロゴロッ!!　コワーイ！

《写真4》ユニークなゲームでした

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
10 POKE51,0:POKE52,28:POKE55,0:POKE56,28
15 FORD=7424TO7432:POKED,0:NEXT
20 FOR L=1TO192
30 READ X:POKE7167+L,X
40 NEXTL
45 FORI=7360TO7373:READA:POKEI,A:NEXT
47 FORI=7374TO7393:READA:POKEI,A:NEXT
50 DATA 0,12,15,0,1,2,4,8
60 DATA 0,6,7,134,70,38,22,22
70 DATA 255,255,255,127,63,31,15,7
80 DATA 255,255,255,255,254,252,248,240
90 DATA0,3,3,1,3,5,9,17
100 DATA 0,134,135,6,134,70,38,22
110 DATA 240,240,240,112,48,31,15,7
120 DATA 31,31,31,31,30,252,248,240
130 DATA 24,24,16,17,10,4,2,1
140 DATA 0,80,160,16,8,4,2,1
150 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1
160 DATA 128,132,6,252,4,4,4,4
170 DATA 0,0,0,12,20,36,66,129
180 DATA 255,127,63,31,15,7,3,1
190 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
200 DATA 255,254,252,248,240,224,192,128
210 DATA50,52,8,22,34,2,2,2
220 DATA 32,70,135,6,6,6,6,6
230 DATA 64,35,19,9,7,1,1,1
240 DATA 4,142,151,38,198,6,6,6
250 DATA 16,84,56,254,56,84,16,0
260 DATA 7,9,18,36,36,70,66,129
270 DATA69,37,165,64,34,137,69,35
280 DATA 70,73,82,4,0,36,68,136
290 REM*MUSIC*
300 DATA 239,4,231,1,234,1,236,1,237,1,239,4,0,0
310 DATA 239,4,236,4,239,4,231,4,236,2,239,2,237,2,236,2,234,5,0,0
320 L$(0)="■■■■■BLACK SEA"
330 L$(1)="■■■■KEY COMMAND"
340 L$(2)="■■■■■■CRSR UP=■BC■■■A"
350 L$(3)="■■■■■CRSR RIGHT=■FG■■■DE"
360 L$(4)="■■■■■■■SPC KEY=■BC■■■HI"
365 PRINT"■"
370 Z=0:POKE36869,255
375 POKE36879,8:POKE36878,15
380 FORL=1TOLEN(L$(Z))
390 PRINTMID$(L$(Z),L,1);
395 FORI=1TO200:NEXT
400 NEXTL:
405 Z=Z+1:IFZ=5GOTO500
410 PRINT:GOTO380
500 FORI=7360TO7373STEP2:POKE36876,PEEK(I)
510 FORJ=0TOPEEK(I+1)*200:NEXT
520 NEXT:PRINT
530 POKE631,131:POKE198,1
```


★ハイパー・オリンピックの歌（スキーの節で）。♪走って飛んでジャンプして マケル人間のみじめな姿♪（東京都世田谷区・寺西 郷12才）……【影：なんとこの歌を歌いながらゲームをやったら，編集長になぐられた。】

改造

いろいろ考えられます。面クリアした時にボーナス点をつける，障害物を増やすなど。しかし，フリー・エリアが少ないので，ほどほどに。

機械語のわかる人は，割り込みを利用して何かできるでしょう。

最後に

このゲームは白黒モニターで作ったため，色彩感覚がむちゃくちゃですが，ご了承ください。

CHECKER FLAG

Dr.D：思わず笑ってしまったこのゲーム。とてもいいね！　なんといっても，発想が豊かだ！

影：キーが痛みそう。でも，オモシロかったぜ!!

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

```
3 GOSUB450
4 GOSUB500
5 GOTO39
6 GETA$
7 PRINT"■■"LEFT$(Y$,21)SPC(9)SC
8 IFS=0ANDA$="■"THENGOSUB12
9 IFA$=" "THENGOSUB18
10 IFS=1ANDA$="■"THENGOSUB16
11 RETURN
12 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■DE■■■FG"
13 S=1:SC=SC+100
14 IFX1>4THENX1=X1-4
15 RETURN
16 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■■A■■■BC"
17 S=0:RETURN
18 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■JK■■■BC"
19 PRINTLEFT$(Y$,11)"■ULULULULUL■■ULULULULUL"
20 C=C+1:PRINTLEFT$(Y$,18)SPC(X2)"■■←"
21 IFX2=1THEN GOSUB116:GOSUB500:RETURN
22 IFC=10THENX2=X2-1:C=0
23 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■HI■■■BC"
24 SC=SC+50
25 PRINTLEFT$(Y$,11)"■ULULULULU■■LUI ULULULU"
26 RETURN
27 PRINTLEFT$(Y$,18)SPC(13)LEFT$(A1$,X1)
28 X1=X1+1
29 IFX1=8THENX1=1:FG=2
30 RETURN
31 PRINTLEFT$(Y$,17)SPC(12)LEFT$(A2$,X1)
32 X1=X1+1
33 IFX1=10THENX1=1:FG=3
34 RETURN
35 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(11)LEFT$(A3$,X1)
36 X1=X1+1
37 IFX1=12THEN107
38 RETURN
39 ONFGGOSUB 27,31,35
40 GOSUB6:GOSUB43
41 GOSUB6:GOSUB6
42 GOTO39
43 ONMGOSUB 45,56,70,56,45,70
44 RETURN
45 IFSW=0THENX=INT(RND(1)*6)+9:Y=0
46 POKEP-5,221
47 SW=1
48 POKEVR+22*Y+X,32
49 POKEP-5,0
50 Y=Y+1:IF Y>9THENSW=0:GOSUB81:RETURN
51 R=INT(RND(1)*3)-1
52 X=X+R:IFX>14THENX=X-2
53 IFA$=" "THENX=X+1
54 POKEVR+22*Y+X,20
55 RETURN
56 IFSW=0THENX=INT(RND(1)*6)+10
57 POKEP-5,198:POKEP-2,240
58 SW=1
59 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"■■/"
60 R1=INT(RND(1)*2):IFA$=" "THENR1=0
61 X=X-R1:Y=Y+1
62 IFR1=1THENPRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"■■/":Y=Y+1
63 PRINTLEFT$(Y$,Y)SPC(X)"■■\":Y=Y+1
64 IFY>7THENGOSUB81:GOSUB66
65 RETURN
66 FORI=1TO9
67 PRINTLEFT$(Y$,I)"                   "
68 NEXTI
69 SW=0:RETURN
70 IF SW=0THENX=INT(RND(1)*6)+9:Y=INT(RND(1)*5)+1
71 POKEP-5,221
72 SW=1
73 POKEVR+22*Y+X,32
74 POKEP-5,0
75 Y=Y+1:IFY>9THENSW=0:GOSUB81:RETURN
76 R=INT(RND(1)*3)-1
77 X=X+R:IFX>14THENX=X-1
78 IFA$=" "THENX=X+1
79 POKEVR+22*Y+X,20
80 RETURN
81 V=PEEK(VR+22*Y+X)
82 IFM=2ANDV<11THENGOSUB97:V=12:GOSUB550
83 IFV<11THENGOSUB87:GOSUB550
86 Y=1:RETURN
87 POKEP-2,128:POKEP-5,128
88 FORJ=1TO8
89 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■  ■■■VW"
90 GOSUB200
91 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■  ■■■VW"
92 GOSUB200
93 NEXTJ
94 GOSUB105
95 F=F-1:IFF=0GOTO107
96 RETURN
97 FORJ=1TO12
98 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■PQ■■■BC"
99 GOSUB200
100 PRINTLEFT$(Y$,10)SPC(10)"■PQ■■■BC"
101 GOSUB200
102 NEXTJ
103 GOSUB95
105 POKEP-5,0:POKEP-2,0:RETURN
107 GOSUB105
108 PRINT"■■■■■■GAME OVER#"
109 IF SC>HSTHENHS=SC:PRINT"■■■■HI-SCORE"
110 PRINT"■■YOUR SCORE IS";SC
112 PRINT"■■■■REPLAY Y/N"
113 GETS$:IFS$="Y"GOTO 3
114 IFS$="N"THENPOKEP-10,240:PRINT"■":END
115 GOTO113
116 M=M+1
117 IFM>3THENM=1:F=F+1
118 GOSUB456
119 GOSUB105
120 PRINT"■■"LEFT$(Y$,12)SPC(8)M"ROUND"
121 FORI=7374TO7393STEP2:POKEP-3,PEEK(I)
122 FORJ=0TOPEEK(I+1)*200:NEXT
123 NEXT
124 FORK=1TO4
125 PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(2)"■■BANZAI!■■DE■■■BC":GOSUB200
126 PRINTLEFT$(Y$,14)SPC(10)"■■RS■■■BC":GOSUB200:NEXTK:RETURN
200 FORT=0TO100:NEXTT
201 RETURN
450 Y$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
451 A1$="■MNNNNO":A2$="■MNNNNNNO":A3$="■MNNNNNNNNO"
454 S=0:SW=0:F=3:SC=0:VR=7680:M=1:P=36879
456 X1=1:X2=10:FG=1:Y=1
457 RETURN
500 PRINT"■"LEFT$(Y$,10)SPC(10)"■■A■■■BC"
510 PRINTLEFT$(Y$,11)"■ULULULULUL■■ULULULULUL"
520 PRINTLEFT$(Y$,16)SPC(11)"■MNNNNNNNNO"
530 PRINT"■■ G            S ■MNNNNNNO"
540 PRINTSPC(13)"■MNNNNO"
550 PRINTLEFT$(Y$,20)SPC(4)"■■SHIP=";F
560 PRINT"       ■■SCORE"SC:PRINT"  ■■HI-SCORE"HS
580 RETURN
```

VIC-1001

★へへへ，とうとう載っちまったぜ。悪いがこのページいただくぜ!!（神奈川県横浜市・FM♡のコイマン）……

【**影**：言葉はていねいにお願いつかまります。**編**：時代劇みたい。**影**：頭が高い!!**一同**：ははーっ。アハ！】



X1/C/D用

クラッシュ&キャリー

エントリーコード X1①

VALTAN 中川

ストーリー

南極秘密基地食料倉庫の番人であるあなたは，古い倉庫から新しい倉庫へ食料を運ばなければなりません。しかし，意志を持った無数に増殖するブロック氷が，あなたに襲いかかるのでした。

操作方法

テン・キーの[4][6](左右)，[8][2](上下)で，最初画面中央にいる人間を操作して，右上下にある赤と黄2個ずつある果物を対角線上の倉庫まで運んでください。制限時間は2分です。

ルール

(1) あなたのいる位置にブロック氷がワープしてくると，あなたは最初の位置（中央）に戻されます。この時，果物を持っていたら，果物は乱数で決めた位置に放置されます。

(2) 果物は1個ずつしか持てません。

(3) 果物の取得，放置は画面，上下左右の角に行けば自動的になされます。

(4) 赤，黄，各色のとおりに置いてください。

(5) 画面は5面あり，4面で1人増えます。

(6) ブロック氷は体あたりで壊せますが，壊してばかりいると，時間がかかります。

(7) ブロック氷に押しつぶされると1人減ります。

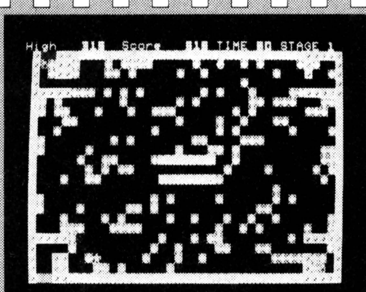
CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムは問題ないが，ゲームのスピードがいまひとつサエないようだ。

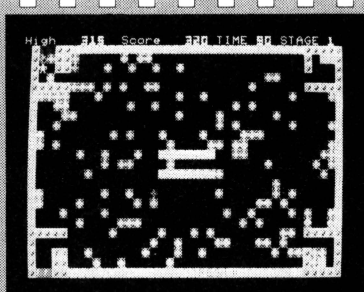
ブロックの表示が多すぎるのかな？ もう少しスッキリとさせたほうがいいな。

編：アイデアはいいと思うんですが，たしかにムダが多いようですね。

Dr.D：編集部にもムダな物体があるがな。



《写真1》ブロック氷をこわしながら食料倉庫へ！



《写真2》左上まで運んできました



《ゲーム・オーバー

★かってなお願いですが，愛読者カードにミシン線を入れてください。切り離すときにたいへんです。(岩手県盛岡市・Y.2)……【**編集長**：子供たちがナイフやハサミを自由に使えないというので…。**影**：いいわけだー！】

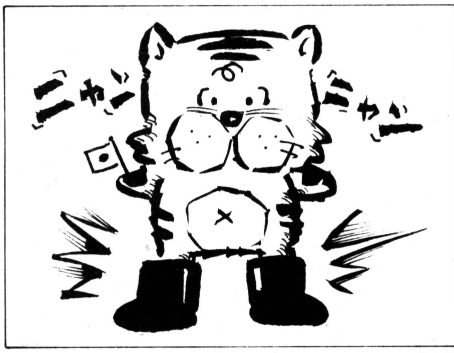
《第1表》変 数 表

A	ブロックのX座標
B	〃 Y 〃
A0	〃 X移動
B0	〃 Y 〃
I, J, K	諸変量
X	人間のX座標
Y	〃 Y 〃
X0	〃 X移動
Y0	〃 Y 〃
Q	指定座標のキャラクタ・コード
G	果物の運んだ数
ST	画面数
MA	残り人数
FA, FB	ブロック上下左右移動方向
P	〃 正負移動方向
C	色指定
V	諸文字変数
M	果物フラグ

クラッシュ＆キャリーのプログラム・リスト

```
10 INIT:CLR:DEFINT A-Z:DEFSTR V:WIDTH40:GOSUB790:CLICKOFF
20 REM ■■■■ Initialize ■■■■
30   MA=3:ST=1:SC=0
40   GOSUB 550
50 REM ■■■■ Block Movin' ■■■■
60  IF RND*4>3 THEN A0=ABS(RND*37-37)+2:B0=ABS(RND*20-20)+4 ELSE A0=X-4:B0=Y-4
70   A=RND*8+A0:B=RND*8+B0: IF(A>39)+(A<1)+(B>23)+(B<1)THEN60
80   Q=PEEK@(&H3000+A+B*40)-31:ON Q GOTO140,150,90,100
90   GOSUB250:GOTO60
100    X=20:Y=13:PLAY300:PLAY"C2DECDECDE":PLAY4000
110  IF M=1 THEN K=86+RND*29 ELSE IF M=2 THEN K=926+RND*29 ELSE130
120   IF PEEK@(&H3000+K)>33 THEN110 ELSE POKE@&H3000+K,38-M:POKE@&H2000+K,55
130   M=0:C=7:CURSORX,Y:PRINT"#" : GOTO190
140  PLAY"A2G0FE" : GOTO190
150   A1=RND*6+3:P=1-INT(RND*2)*2:IF RND*3<1 THEN SWAP FA,FB
160  FORI=0TO A1*P STEP P:A2=A+P*FA:B2=B+P*FB:PLAY"B0"
170    IF (A2>39)+(B2>22)+(B2<2)+(A2<2) THEN 190
180    Q=PEEK@(&H3000+A2+B2*40)-31:ON Q GOTO220,220,190,200
190     CURSORA,B:PRINT"!":GOSUB250:GOTO60
200    CURSORA,B:PRINT"!":POKE@&H2000+A+B*40,38:PAUSE.6:CURSORA2,B2:PRINT"!"
210    POKE@&H2000+A2+B2*40,54:CURSORA,B:PRINT" ":PAUSE4:GOTO440
220    CURSORA,B:PRINT" ":A=A2:B=B2
230  CURSORA,B:PRINT"!":POKE@&H2000+A+B*40,38:GOSUB250:NEXT:GOTO190
240 REM ■■■■ Key Scan. ■■■■
250  IF TIME>120 THEN440 ELSE CURSOR28,0:PRINTUSING"###",120-TIME
260  W=STICK(0):X0=(W=4)-(W=6):Y0=(W=8)-(W=2):IF X0=Y0 RETURN
270   Q=PEEK@(&H3000+X+X0+(Y+Y0)*40)-31:ON Q GOTO320,280,280,280,290,300
280    IF Q>6  RETURN ELSE 370
290    IF M<>0 RETURN ELSE M=2:C=2:GOTO310
300    IF M<>0 RETURN ELSE M=1:C=6
310     SC=SC+50:PLAY"C2DEF":CURSOR17,0:PRINT USING"######",SC
320 CURSORX,Y:PRINT" ":X=X+X0:Y=Y+Y0:CURSORX,Y:PRINT"#":POKE@&H2000+X+Y*40,C+32
330 IF(X<>2)*(X<>3)RETURN
340  IF(Y=2)*(M=2)THEN MY=1 ELSE IF(Y=23)*(M=1)THEN MY=-1 ELSE RETURN
350   PLAY"G2FEDC":CURSOR X,Y:PRINT CHR$(37+M):M=0:C=7:G=G+1
360    Y=Y+MY:CURSORX,Y:PRINT"#":IF G<>4 RETURN ELSE400
370 SC=SC+5:CURSOR17,0:PRINT USING"######",SC:PLAY"O4C0DE07"
380   CURSORX+X0,Y+Y0:PRINT" ":RETURN
390 RUN
400 PLAY200:PLAY"O5R1BRBR9":PLAY"O3A1RGA-A3R0-A407:R2R3A3R0A4":ST=ST+1
410   CGEN:PLAY4000:PAUSE3:IF ST=4 THEN MA=MA+1:BEEP
420   CLS:CURSOR16,12:PRINT"STAGE ";:CGEN1:PRINTST:PAUSE12:RETURN 40
430 REM ■■■■ Oh! My God !! ■■■■
440   PLAY200:PLAY"O5R1BRBR9:O5R":PLAY2200:MA=MA-1:IF MA<1 THEN470
450   PLAY"G9AGERDCRG07:D9ED-BR-A-GRERRRRB6RBR" : GOTO40
460 REM ■■■■ The END. ■■■■
470   FORI=1TO7:COLOR I:LINE(2,2)-(38,23),"!",BF:NEXT:PLAY2000
480   FORI=1TO7:PLAY"O3B0AGR07":COLOR,I:PAUSE.4:COLOR,0:NEXT
490   VU="O2E9R6E9R6ERE9R6G9R6#FR#F9R6ERE9R6ERE9RRO7":PLAY1000:PLAY VU+":"+VU
500   CGEN:CURSOR9,15:CFLASH1:PRINT"[ YOUR GAME IS OVER. ]":CFLASH
510   CURSOR12,18:PRINT"REPLAY? [ Y ] or [ N ].":CGEN1:LINE(8,14)-(31,16),"%",B
520    IF SC>HS THEN HS=SC:CURSOR4,0:PRINT USING"######",HS
530    V=INKEY$:IFV="Y"THEN30 ELSE IFV<>"N"THEN530 ELSE INIT:CLICKON:END
540 REM ■■■■ Setting Sub. ■■■■
550 CLS:CGEN:PRINTUSING"High######  Score###### TIME120 STAGE##";HS;SC;ST:CGEN1
560 G=0:LINE(1,1)-(39,24),"■",B:LINE(17,12)-(23,14),"■",BF
570 RESTORE990:FORK=0TO3:READ I,J:LINE(I,J)-(I+4,J+4),VB,BF:NEXT
580 COLOR2:CGEN:CURSOR2,1:PRINT"■■":COLOR6:CURSOR2,24:PRINT"■■";:CGEN1:COLOR7
590 FORI=0TO16:READP:POKE@&H2000+P,39:NEXT:K=0
600  I=RND*38+1:J=RND*23+1:IF PEEK@(&H3000+I+J*40)<>32 THEN600 ELSE BEEP1
610   CURSORI,J:PRINT"!":BEEP0:K=K+1:IF K<54 THEN600
620 FORK=0TO3:READ I,J:LINE(I,J)-(I+2,J+2)," ",BF:NEXT
630 FORK=0TO3:READ I:POKE@&H3000+I,32:NEXT:CURSOR17,13:PRINT"   #   ":X=20:Y=13
640 FORK=0TO3:READ I,J:CURSORI,J:PRINTVB:NEXT : GOSUB700
650  V="O2R1A3R0A1R0A3R4+A1R+G+AA:O1R1A3R0A1R0A3R4O2A1RGA-A":PLAY200
660   PLAY V:PLAY V:PLAY"R1+A3R07:R1A3R:O1R1A3R":PLAY4000
670 CREV1:CGEN:COLOR5:CURSOR22,24:PRINT"REST=";:CREV:COLOR7:CGEN1
680 CFLASH1:CURSOR37,23:PRINT"$$";:CURSOR37,2:PRINT"%%":CFLASH
690 FORI=1TO MA-1:POKE@&H2000+987+I,35:NEXT:M=0:C=7:FA=1:FB=0:TIME=0:RETURN
700   IF ST>5 THEN K=K-5 ELSE K=ST
710 ON ST GOTO720,730,750,760,770
720   RETURN
730 LINE(17,15)-(17,18),VB:LINE(17,21)-(17,23),VB:LINE(23,16)-(23,22),VB
740 LINE(17,3)-(17,10),VB:LINE(23,2)-(23,5),VB:LINE(23,8)-(23,11),VB:RETURN
750 FORJ=8TO17STEP9:LINE(4,J)-(18,J),VB:LINE(22,J)-(36,J),VB:NEXT:RETURN
760 LINE(14,10)-(26,16),VB,B:FORI=10TO16STEP6:LINE(19,I)-(21,I)," ":NEXT:RETURN
770 LINE(14,10)-(26,16),VB,B:LINE(8,7)-(32,19),VB,B:CURSOR19,10:PRINT"   "
780 CURSOR19,16:PRINT"   ":FORI=8TO32STEP24:LINE(I,12)-(I,14)," ":NEXT:RETURN
790 RESTORE810:FORI=0TO17:READ N,V1:DEFCHR$(N)=HEXCHR$(V1):NEXT
800  DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")) : VB="■" : RETURN        :REM " "
810  DATA  48,7E7E626266667E7E 7E42424246467E00 7E7E626266667E7E :REM "0"
820  DATA  49,3838181818187E7E 3010101010107600 3838181818187E7E :REM "1"
830  DATA  50,7E06067E7E607E7E 7C04047C40407E00 7E06067E7E607E7E :REM "2"
840  DATA  51,7E7E023E3E027E7E 7E02023E02027E00 7E7E023E3E027E7E :REM "3"
850  DATA  52,606C6C7E7E0C0C0C 404848487E080808 606C6C7E7E0C0C0C :REM "4"
860  DATA  53,7E7E607E7E067E7E 7E40407E02027E00 7E7E607E7E067E7E :REM "5"
870  DATA  54,7E7E607E7E627E7E 7E40407E42427E00 7E7E607E7E627E7E :REM "6"
880  DATA  55,7E7E060E1C181818 7E02060C18101010 7E7E060E1C181818 :REM "7"
890  DATA  56,7E7E627E7E627E7E 7E42427E42427E00 7E7E627E7E627E7E :REM "8"
900  DATA  57,7E7E627E7E027E7E 7E42427E02027E00 7E7E627E7E027E7E :REM "9"
910  DATA  33,BD5ABDFFFFBD5ABD 00183C7E7E3C1800 8118004242001881 :REM "!"
920  DATA  35,1818FFBDBD3C2466 1818E7BDBD3C2466 1818FFBDBD3C2466 :REM "#"
930  DATA  36,7094180000000000 002E7EFFFB737F36 0000000000000000 :REM "$"
940  DATA  39,7094180000000000 002E7EFFFB737F36 0000000000000000 :REM "&"
950  DATA  37,0024180000000000 00667EFFFB7A663C 177E7EFFFB7A663C :REM "%"
960  DATA  38,0024180000000000 00667EFFFB7A663C 177E7EFFFB7A663C :REM "'"
970  DATA 135,D7FFFFFFFFFFFFBB D5000002020C00BB D7FFFFFFFFFFFFBB :REM "■"
980  DATA 240,FFFFFFFBFBE7FFFF 0000000000000000 FF818181818181FF :REM "■"
990  DATA 1,1,35,20,35,1,1,20,4,5,6,7,8,9,17,18,19,20,21,22,28,29,30,37,38
1000 DATA 2,2,36,21,36,2,2,21,165,195,875,845,4,2,4,3,4,22,4,23
```

★パソコンのプログラムを徹夜で打った。セーブしようとしたらカミナリが落ちた。ビ〜ン！（山口県光市・石坂達郎13才）……【編：運が悪かったね。でも，実際こういうことって，よくあることなんですよネ。】



X1/C/D(G-RAM)用

ながぐつをはいたネコGAME

エントリーコード X1②

東京理科大X1ユーザーズクラブ

東京理科大X1ユーザーズ・クラブです。今回の，『ながぐつをはいたネコGAME』は，当クラブのベーシック・ゲームの中でも，最高傑作の一つです。

おはなし

ねこのご主人様はお姫様と結婚し，ねこは大臣となっておはなしは終っていますが，世の中そんなに話がうまくいくわけない。

ある日，王様や王子が家来たちを連れてお城を出かけたスキに，森の魔法つかいが風船をお化けに変えてお姫様をなきものにしようと攻めてきました。さあ大変！ねこ君はお姫様を守ることができるでしょうか。

遊びかた

ねこ君は，[4]と[6]のテン・キーで動かしてください。お姫様を攻めるのは水色と緑の風船です。さわると破裂するので，やっつけることができます。水色の風船は特に動きが速いので注意してください。赤色の風船はおとりです。さわると爆発して，ねこ君は気絶してしまうので，見逃がしてください。

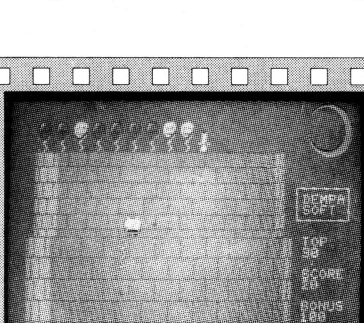
気絶している間は，水色と緑の風船ばかりか，赤色の風船までもがお姫様を攻めるのでパニックになります。はりきりすぎて，お城からおっこちないように！

とくてん

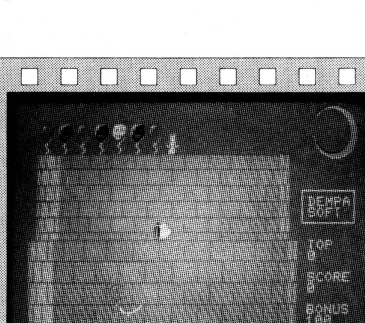
風船をやっつけると10点です。風船を20個＋（面数の2倍）個やっつけると，ボーナス点が加算され，お城を占領している風船も消えます。けれども，そのかわりお城を占領していた風船1個につき，ボーナス点から10点ずつ減点されるから，あんまり占領されるとボーナスがマイナス点になることもあるぞー。

CHECKER FLAG

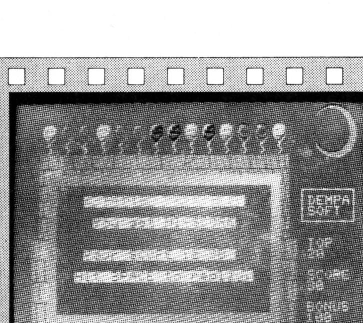
Dr.D：なかなか工夫があってよろしい。
編：いよいよ，大学のパソコン・クラブがベーマガにいどんできましたね。
影：たのもしいですな。ワッハッハッ！
編：緊張するとバカ笑いするのが影さんです。



《写真1》下から上ってくる風船をつぶします



《写真2》気絶したネコちゃん！



《写真3》ゲーム・オーバー

★4月号のスーパーSoftマガジンを見ながらガンダムをやったら，あっという間にリアル・タイムまで行った。（福岡県京都郡・向井秀吉14才）……【Dr.D：アドベンチャーは知的ゲーム。人に聞くくらいならやめた方がいい。】

SAVE & 打込みかた

まず**リスト1**を，続けて**リスト2**を打ち込みます。**リスト1**の最後の〝CAT(MAIN)〟は，**リスト2**のSAVE名にしておいてください。

リスト2には←や↓がありますが，MON⏎からMコマンドで，&H1A2番地をAFからB7に書きかえておくと，[ESC]のつぎに押した[←]や[↓]で←や↓が出てきますので便利です。

改造のポイント

難易度の改造法です。

① 610行のKで，ネコくんが気絶している時間がかわります。

② 680行のWIで，つぎの面に進む条件がかわります。

③ お城の幅を狭くしてお姫様がやられやすくすることもできますが，直すところがたくさんあります。

（**リスト1**の40行と**リスト2**のNに関係するところ）

その他の改造ですが，プログラムが細かいサブルーチンの集まりですので，デモ画面もわりあい簡単に作成できるはずです。また，音楽を変えるのは，周波数とSOUND文との関係をよく研究しないとできないのですが，つぎの関係があります。(レジスタ4の値)＝124797÷(周波数)〔Hz〕－(レジスタ5の値)×256です。

《リスト1》キャラクタ定義のプログラム・リスト

```
 5 '<< CAT (RAM) >>
9
10 CLEAR&HEFFF:INIT:WIDTH40:SCREEN0,0,0:CLS4:COLOR2,0
20 LINE(0,0)-(319,199),PSET,1,BF
30 FORQ=0TO1
40 WINDOW(24-7*Q,40+64*Q)-(247+7*Q,110+89*Q),(0,0)-(319,119)
50 PALET5,6:PALET7,6
60 FORI=0TO310STEP10
70 IF I=10THEN A$="U〒UｴT〒ｴ"
80 IF I=30 THEN A$=CHR$(0)+"〒U"+CHR$(0)+"〒ｴ"
90 IFI=0OR I=310THEN A$="UｴUｴUｴ"
100 LINE(I,0)-(I+9,119),PSET,BF,A$
110 NEXT
120 FORY=0 TO 100 STEP 20
130 LINE(0,Y)-(319,Y)
140 NEXT
150 FORP=0TO1
160 FORY=0TO100STEP40
170 FORT=.2-.1*P TO3.1-.1*P STEP.2
180 X=160+COS(T)*159
190 LINE(X,Y+P*20)-(X,Y+20+P*20)
200 NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:PALET:WINDOW
210 CIRCLE(290,22),20,6
220 PAINT(290,22),6
230 CIRCLE(287,21),17,1
240 PAINT(287,21),1
250 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
260 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("0F0F0F0F070F0F0F020404020100070002040402010007 00")
270 DEFCHR$(209)=HEXCHR$("80000080C0C080000000000000800000000000000000800000")
280 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("070707030101030701020100000000010102010000000001")
290 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("C0C0C0E0E0E0E0C080000008040408000080000008040408000")
300 DEFCHR$(212)=HEXCHR$("071F3F3F7F7F7F7F0000070E0C10101000071F1F3F39373F")
310 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("E0F8FCFCFEFAFAFA00008000000000000000E0F8F8FC9CECFC")
320 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("7F7F3F2F17080403000000000000000003F37181F0F070301")
330 DEFCHR$(215)=HEXCHR$("F2F2E48C183060C00000000000000000FCEC18F8F0E0C080")
340 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("0718242846464640000000070E0818101000071F1F393939 3F")
350 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("E018040462626202000080000000000000E0F8F89C9C9CFC")
360 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("404824231008040200000000000000013F371B1C0F070301")
370 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("021224C408102040000000008102040 80FCECD838F0E0C080")
380 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("071F3F3C7C7C767000071F1F3F33293F00000408000000 00")
390 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("E0F8840402326A0200E0F8F8FCCC94FC000000000000000 0")
400 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("706F2723100804033F30181C0F070301000000000000000 0")
410 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("02F2E4CC183060C0FC0C1838F0E0C080000000000000000 0")
420 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("42A1522E1010B04001400111 0F0F0FBF000000000000050307")
430 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("850AB4C808101A0502040830F0E0E0FA000000000004080C0")
440 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("10383F3F7FFFFFFF0010181F3F77777F0010181F3F77777F")
450 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("081CFCFCFEFFFFFF000818F8FCEEEEFE000818F8FCEEEEFE")
460 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("0307070F3F7F7FFF00030303 0F37377D000303030F37377D")
470 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("80C0E0F0F8FCFCFE0080C0E0F0F8F8FC0080C0E0F0F8F8FC")
480 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("0103070F1F3F3F7F000103070F1F1F3F000103070F1F1F3F")
490 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("C0E0E0F0FCFEFEFF00C0C0C0F0ECECBE00C0C0C0F0ECECBE")
500 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("0000033F4F7F47A70000000333373F7D000000000000370725")
510 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("000080E0F0F0F8FE00000080E0E0B0D000000080E0E0B0D0")
520 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("1F117FA0A07F7FFF000E0F7F7F1F2F5F00000F20201F2E5E")
530 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("F888FF0505FEFEFF0070F0FEFEF8F4FA0000F00404F8747A")
540 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("000007050707090705070705070709000506030103030107")
550 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("0000C040C0C020C040C0C040C0C0200040C08000808000C0")
560 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("000000080A2A4A6000000C0B0A2A4A000000000080A2A4A6")
570 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("000000000000040000000000000004000000000000000000")
580 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("B01020265AA142810F0F1F192140810003050000000000 00")
590 DEFCHR$(241)=HEXCHR$("1A1010E8940A8400E0E0E010000400008040000000000000")
600 DEFCHR$(242)=HEXCHR$("FF7F7FA0A07F110E5F2F1F7F7F0F0E005E2E1F20200F0000")
610 DEFCHR$(243)=HEXCHR$("FFFEFE0505FE8870FAF4F8FEFEF070007A74F80404F00000")
620 DEFCHR$(244)=HEXCHR$("FFFF7F70505738077B7C1F0F3F3F07001B1C1F0010170000")
630 DEFCHR$(245)=HEXCHR$("FEFEFC080FFF0FFEFCFCF8F0F0F2FC00FCFCF80000F20C00")
640 DEFCHR$(246)=HEXCHR$("7F7F3F10F0FFF07F3F3F1F0F0F4F3F003F3F1F00004F3000")
650 DEFCHR$(247)=HEXCHR$("FFFFFE0E0AEA1CE0DE3EF8F0FCFCE000D838F80008E80000")
660 DEFCHR$(248)=HEXCHR$("A7A7A7A7A7A7FFE77A7F7F7F7F7F470022272727272747 00")
670 DEFCHR$(249)=HEXCHR$("FFFFFFFEFCF8F0E0EEFEFEFCF8F0E000EEFEFEFCF8F0E000")
680 DEFCHR$(250)=HEXCHR$("FFFFFF7F3F3F38107F7779371F1810007F7779371F181000")
690 DEFCHR$(251)=HEXCHR$("FFFFFFFEFCFC1C08FEEE9EECF8180800FEEE9EECF8180800")
700 DEFCHR$(252)=HEXCHR$("072B1903070F0F0F00201002040C0808072B1903070F0F0F")
710 DEFCHR$(253)=HEXCHR$("80283080C0C0C08000008100000000000C0A83080C0E0E0E0")
720 DEFCHR$(254)=HEXCHR$("F1FFFFFB74030000F00C000204000000F1FFFFFB75030000")
730 DEFCHR$(255)=HEXCHR$("BCB4FCB4BC4000003F367F363F40000083B6FDB683000000")
740 POKE&HF000,0,0
750 RUN"CAT(MAIN)"
```



★**クイズ**：小学1年生はあるが中学1年生がなく，マイコンはあるがパソコンはない。さてなんでしょう？(神奈川県横浜市・**福島　司14才**)……【**編**：わかった。**影**：わかった？**編**：わかった！**影**：わー勝った!!**編**：??】

《リスト2》メイン・プログラムのリスト

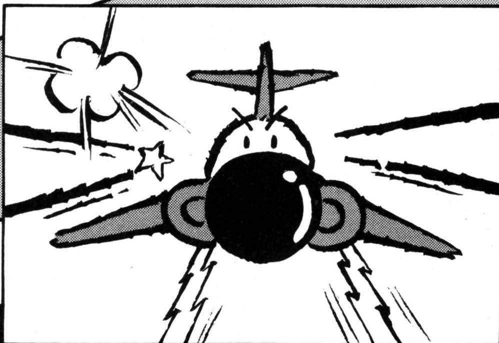
```
10 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
20 '■                                ■
30 '■        << ｱｶﾞｸﾞﾂ ｦ ﾊｲﾀ ﾈｺ GAME >>        ■
40 '■                                ■
50 '■ by  TOKYO-SCIENCE-UNIV. X1-USERS'-CLUB  ■
55 '■                                ■
60 '■ ﾔｯｸ ﾉｯｸｾ                        ■
65 '■  ｶﾝﾊﾟｲ     main:    GAME / ｵｵCHIAN   ■
70 '■           idea:    ｸﾛﾒｶﾞﾈ Oh!-HAMA  ■
75 '■  ■■■     graphic: PARCO ﾀｶﾊｼ       ■
80 '■  |ﾖ ヽヽ    music:   PIANO-MAN ｱｸﾂ    ■
85 '■  |__|'    debug:   PARCO ﾀｶﾊｼ       ■
90 '■  |__|                           ■
95 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
98
100 CLS:WINDOW:COLOR7:PALET 2,1:CGEN1:CLICKOFF:CLEAR&HEFFF:TEMPO120
110 DEFSTR A-E:DEFINT F-Z
120 DIMA(4),B(5),C(1)
130 A(0)="◆♣←←↓水火":A(1)="♠♥←←↓金木":A(2)="▲←←↓月日":A(3)="X■←←↓時分":A(4)="■ ■←←↓年■"
140 B(0)="←←↓ﾒﾓ←←↓ﾇﾑ":B(1)="ﾔﾕ←←↓ﾖﾗ"+B(0):B(2)="ﾘﾙ←←↓ﾚﾛ"+B(0):B(3)="ﾜﾝ←←↓ﾞﾟ"+B(0
):B(4)="●O←←↓■土":B(5)="    "+B(0)
150 C(0)=" ■■←←↓円人":C(1)="■□←←↓生子"
160 D="  ←←↓  "
170 X=16:N=3:K=0:WI=0
180 LOCATE3,3:PRINTC(0):LOCATEX,11:PRINTA(1)
190 GOSUB920:GOSUB770
200 PLAY"V1203C4RERFC-F-F:V1205C4#CDEFFF:V1406C4EDEFFF"
210 SOUND10,12:SOUND7,59:SOUND5,0:RESTORE840
220 IF Y=4THEN GOSUB390
230 FOR J=(Z=2)TO0:GOSUB240:NEXT:GOSUB350:GOTO220
240 READ M:IF M=256THEN RESTORE840:READ M
250 SOUND4,M
260 IF X=31 OR X=1 THEN 800
270 IF K THEN K=K-1:V=2:FORL=1TO100:NEXT:GOTO330
280 S=STICK(0):V=(S=6)*(X<31)-(S=4)*(X>1)
290 FOR I=X TO X+1:T=ASC(CHARACTER$(I,12)):IFT>&HD1 AND T<&HE0 THENGOSUB580
300 NEXT
310 X=X+V:IFV=0THEN330
320 LOCATEX-V,11:PRINTD
330 LOCATEX,11:PRINTA(V+1)
340 RETURN
350 LOCATEXB,Y+4:PRINT"  ";
360 LOCATEXB,Y:PRINTB(Z);
370 Y=Y-1
380 RETURN
390 LOCATEXB,Y+1:PRINTD;"←←↓";D
400 IF Z=3 AND K=0 THEN440
410 IF N=29 THEN460
420 LOCATEN,2:PRINTMID$(B(Z),1,12);"";C(0)
430 N=N+2
440 GOSUB770
450 RETURN
460 LOCATEN,2:PRINTMID$(B(Z),1,12);"";C(1)
470 PLAY"O4":E="B0#GE #AG #DA #FD #GF #CG E C #F#D-BC D7"
480 FORJ=3TO23
490 LOCATE32,J-1:PRINTD;
500 LOCATE32,J:PRINTC(1);
510 EM=MID$(E,2*J-5,2):PLAYEM:GOSUB920
520 NEXT:PLAY"C0-B"
530 GOSUB920:CGEN
540 COLOR1:LINE(5,8)-(28,19),"■",BF:COLOR3:LINE(4,7)-(29,20),"■",B:CSIZE2:LOCATE
8,9:COLOR4:CREV1:PRINT#0,"GAME OVER":COLOR6:CSIZE0
550 IF SC>HI THEN HI=SC:LOCATE9,11:PRINT"You get HI-SCORE";:POKE&HF000,HI MOD256
,INT(HI/256)
560 COLOR6:LOCATE8,14:PRINT"Your SCORE is";SC*10:LOCATE7,16:PRINT"Hit SPACE to r
eplay.":CREV
570 IFSTRIG(0)THENRUNELSE570
580 IF Z=3 THEN 610
590 SC=SC+1:WI=WI+1:CGEN:LOCATE32,17:PRINTSC*10:CGEN1
600 LOCATEXB,Y+1:PRINTD:LOCATEX,11:PRINTA(V+1):GOSUB900:GOTO 620
610 LOCATEXB,Y+1:PRINTB(4):GOSUB910:K=200
620 FOR J=12TO22
630 LOCATEXB,J:PRINTB(5);:GOSUB240
640 NEXT:IFK ELSE660
650 LOCATEXB,Y+1:PRINTD:X=X-2
660 LOCATEXB,23:PRINTD;
670 GOSUB770
680 IF WI=MEN*2+20AND K=0 THEN700
690 RETURN
700 CGEN:PALET:COLOR1:LINE(10,17)-(23,19),"■",BF:COLOR3:LINE(9,16)-(24,20),"■",B
:CREV1:COLOR6:LOCATE11,18:PRINT"You Succeed.":COLOR7:CREV:CGEN1:MEN=MEN+1
710 PLAY"O6C1EGEC"
720 CGEN:SB=100:WHILEN>3:N=N-2:FORJ=0TO9:LOCATEN-1,0:PRINT10-J:SB=SB-1:LOCATE32,
20:PRINTSB:PLAY"C0R1":NEXT:LOCATEN,2:PRINTD:GOSUB900:LOCATEN,0:PRINT"  ":WEND
730 PLAY"C1EGEC"
740 SC=SC*10:REPEAT:PLAY"C0R":SC=SC+SGN(SB):SB=SB-SGN(SB):LOCATE32,17:PRINTSC:LO
CATE32,20:PRINTSB:UNTIL SB=0:CGEN1:SC=SC/10
750 PLAY"C1EGEC"
760 PALET2,1:CLS:RETURN170
770 XB=RND*28+2:Y=20:Z=RND*2+1
780 IF Z=3 THEN XB=X
790 RETURN
800 LOCATEX,11:PRINTD
810 PLAY"O4":E="B0#GE #AG #DA #FD #GF #C"
820 FOR J=12TO23:LOCATEX+V,J-1:PRINT"  ":LOCATEX+V,J:PRINTA(4);:EM=MID$(E,2*J-23
,2):PLAYEM:GOSUB920:NEXT:PLAY"C"
830 GOTO530
840 DATA 106,119,179,179,89,0,89,89,106,119,179,179,89,0,89,89,106,119,179,179,8
9,0,212,212,89,0,239,239,95,0,95,95
850 DATA 106,119,239,239,95,0,95,95,106,119,239,239,95,0,95,95,106,119,239,239,9
5,0,212,212,95,0,179,179,89,0,89,89
860 DATA 106,119,71,71,89,0,89,89,106,119,71,71,89,0,89,89,106,119,71,71,89,0,60
,60,89,0,53,53,95,0,95,95
870 DATA 106,119,53,53,95,0,95,95,106,119,53,53,95,0,95,95,106,119,53,53,95,0,60
,60,95,0,71,71,89,0,89,89
880 DATA 106,119,179,179,89,0,239,239,89,0,179,179,89,0,239,239,89,0,179,179,189
,189,179,179,169,169,159,159,119,0,119,189
890 DATA 106,119,159,159,80,0,212,212,106,0,159,159,80,0,212,212,106,0,159,159,1
69,169,159,159,150,150,142,142,119,0,119,119,256
900 SOUND6,9:SOUND7,7:SOUND8,31:SOUND9,31:SOUND10,31:SOUND11,185:SOUND12,12:SOUN
D13,9:PAUSE2:SOUND10,12:SOUND7,59:RETURN
910 SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND8,31:SOUND9,31:SOUND10,31:SOUND11,185:SOUND12,20:SOU
ND13,9:PALET1,7:PALET1,1:PAUSE3:SOUND10,12:SOUND7,59:RETURN
920 CONSOLE0,16,32,8:CGEN
930 PRINT"┌────  |DEMPA|  |SOFT |  └────  "
940 HI=PEEK(&HF000)+PEEK(&HF001)*256
950 PRINT" TOP    ";HI*10:PRINT:PRINT" SCORE   ";SC*10:PRINT:PRINT" BONUS    100"
960 CONSOLE:CGEN1:RETURN
```

★実話です。ある日友人に「一番きらいなＴＶの番組は」と聞いたら，友人のＹＫは「影の軍団」と言った。（埼玉県北葛飾郡・山畑浩二12才）……【影：それがどうかしたか？ それが!!編：ああー，コップが割れるー!!】

ZX-81用

ランダム・アタック

大野　嗣伸



みなさん!!こんにちわ。大野で～す。

STORY

あなたは，今日も勉強(??)していましたが，ふと見ると，エイリアンが襲ってくるではないか。それを，あなたに殺してほしい。

LET'S PLAY

なんてことはない，ランダムに動いているエイリアンを，〝体当たり〟で殺せばいいのです。

KEY操作

上が[I]，下が[K]，体当たりが[A]のKEYです。

その他

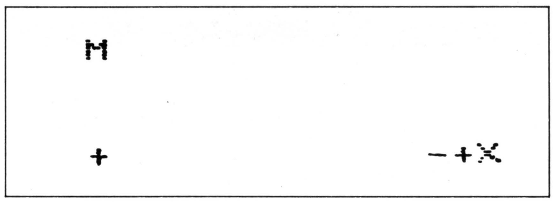
メモリがぎりぎりなので，つけたさないこと。

END

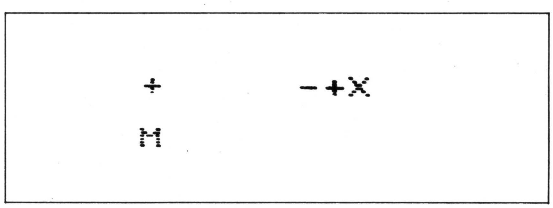
ＺＸ－81でも実用プログラムをつくろう！ ＺＸは，プログラムの練習によい。

ランダム・アタックのプログラム・リスト

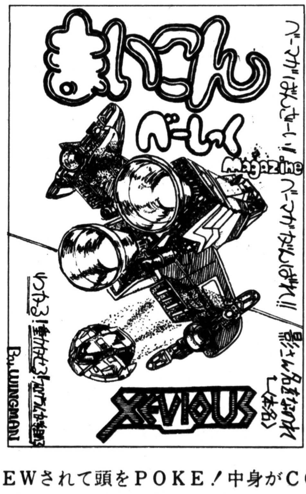
```
   1 LET H$=""
   2 LET H=0
   3 PRINT "HI SC ";H,,"MANE ";H
$
   4 PAUSE 4E4
   5 LET S=0
   6 LET X=10
   7 FOR Q=1 TO 20
   8 CLS
   9 LET A=INT (RND*20)
  10 PRINT AT X,2;"+";AT X,15;"-
+X";AT A,2;"M"
  11 FOR N=0 TO 5
  12 NEXT N
  13 LET X=X+(INKEY$="K")-(INKEY
$="I")
  14 IF INKEY$<>"A" THEN GOTO 8
  15 FOR L=15 TO 0 STEP -1
  16 PRINT AT X,L;"-+X "
  17 NEXT L
  19 IF A=X THEN GOSUB 27
  20 NEXT Q
  21 CLS
  22 PRINT AT 10,0;"SC ";S
  23 IF S>H THEN GOSUB 31
  24 PRINT "HIT ANY KEY"
  25 PAUSE 4E4
  26 GOTO 3
  27 LET S=S+5
  28 PRINT AT X,0;"((*))"
  30 RETURN
  31 PRINT " INPUT NAME"
  32 INPUT H$
  33 RETURN
```



《写真１》エイリアンMに照準を合わせる!!



《写真２》ドドドーッ，体当たりする



by WINGMAN

評…うひょ、カッコイイ!!（影）

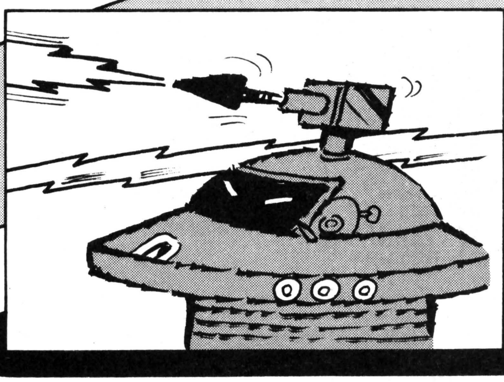
★野球をしていたらFORボールになりREADしていたら敵にRUNNEWされて頭をPOKE！中身がCOLORになって家に帰ったらGOTOに入られていた!!(岐阜県大垣市・横井　修14才)……【影：さすが！】

HC-20用

LASER DIFENDER II

エントリーコード HC①

STUDIO BUG



ゲームのしかた

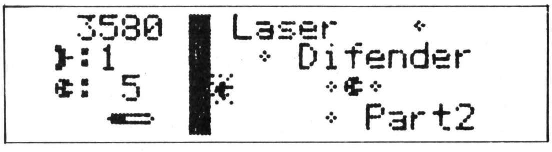
リストの5行を見てください。これは入力のとき，グラフモードで[1]～[5]のKEYに相当するキャラです。[1]のキャラをロディ，[3]のキャラをカチュアと呼びます。あなたはビーム砲を上下に動かし，せまりくるロディ，カチュア，弾を破壊してください。画面左下のゲージがエネルギーの集中する地点を示し，それに対応する距離でしか敵を倒せません。敵の弾はいくら見逃してもかまいませんが，ロディは10台，カチュアは一発でも逃すと，やられてしまいます。

上移動[R]	ゲージ増[L] [;]発射
下移動[F]	ゲージ減[,]
スタート[A]KEY	

《第1図》KEY配列

LASER DIFENDER IIのプログラム・リスト

```
5 '€=1:⋄=2:⊚=3:}=4:✳=5
10 CLEAR:CLS:WIDTH20,4:P
RINTCHR$(&H17)
20 GOTO10000
25 GOTO12000
30 ' メイン
100 K=1
105 FORI=1TO5
110 Z$=INKEY$:ONINSTR("%
RF,L;",Z$)GOTO115,1000,1
100,1200,1300,1400
115 NEXTI:FORJ=1TO50:NEX
TJ
117 IFK=3GOTO200
120 M=INT(RND(1)*4)+15:N
=INT(RND(1)*4):L=INT(RND
(1)*(20-P))+1
125 LOCATEM,N:PRINT"+";:
LOCATEM,N:PRINT"#";
130 LOCATEM,N:PRINTMID$(
R$,L,1);
135 POKE2634,Q(INT(RND(1
)*2+1))
145 K=K+1:GOTO105
200 ' スクロール
205 FORI=0TO3:LOCATE8,I:
PRINTCHR$(8);
210 Z$=CHR$(PEEK(PEEK(&H
270)*256+PEEK(&H271)+7+I
*20))
215 ONINSTR("€⋄⊚",Z$)GOT
O300,350,8000
220 IF I=X THEN LOCATE7,
X:PRINT"}";
225 NEXTI:GOTO100
250 GOTO220
300 IF X=I GOTO8000
305 E=E+1:LOCATE0,2:PRIN
TUSING"€:##";E
310 IFE>9GOTO8000
320 GOTO220
350 IF I=X GOTO8000
355 GOTO220
1000 IFX=0 GOTO117
1005 LOCATE7,X:PRINT" ";
:X=X-1
1010 IFCHR$(PEEK(PEEK(&H
270)*256+PEEK(&H271)+7+X
*20))<>" " GOTO8000
1015 LOCATE7,X:PRINT"}";
:GOTO117
1100 IFX=3 GOTO117
1105 LOCATE7,X:PRINT" ";
:X=X+1
1110 IFCHR$(PEEK(PEEK(&H
270)*256+PEEK(&H271)+7+X
*20))<>" " GOTO8000
1115 LOCATE7,X:PRINT"}";
:GOTO117
1200 IFY=0GOTO115
1210 PSET(15+Y,27),0:Y=Y
-1:GOTO115
1300 IFY=10GOTO115
1310 Y=Y+1:PSET(15+Y,27)
,1:GOTO115
1400 SOUND30,3
1405 Z$=CHR$(PEEK(PEEK(&
H270)*256+PEEK(&H271)+8+
Y+X*20))
1407 LOCATE8+Y,X:PRINT"*
";
1410 IFZ$<>" "GOTO1500
1420 LOCATE8+Y,X:PRINT"
";:GOTO117
1500 LOCATE8+Y,X:PRINT"✳
";:SOUND10,2
1510 IFZ$="⋄"THENS=S+5:G
OTO1600
1520 IFZ$="€"THENS=S+10:
GOTO1600
1530 IFZ$="⊚"THENS=S+30
1600 LOCATE0,0:PRINTUSIN
G"#####";S:LOCATE8+Y,X:P
RINT" ";
1610 IFP<10THENP=P+.3
1620 GOTO117
8000 LOCATE7,X:PRINT"✳";
:SOUND20,7:T=T-1
8010 IFT=0THENFORI=1TO10
0:NEXTI:GOTO12000
8015 FORI=1TO200:NEXTI
8020 P=1+INT(P/2):GOTO13
000
10000 'ショキカ
10005 MEMSET&H1000:POKE&
H011E,&H0A:POKE&H011F,&H
40
10010 POKE&H140,8:POKE&H
141,20:POKE&H142,6
10015 FORI=2630TO2659:RE
ADA$:POKEI,VAL("&H"+A$):
NEXT
10020 GOTO25
11000 'キャラクター
11010 DATA1C,2A,3E,36,14
,0,0,8,14,8,0,0,1C,36,2A
,36,1C,0
11020 DATA63,7F,3E,8,8,0
,25,98,3D,7C,2A,89
12000 ' デモ
12010 LOCATE8,0:PRINT"La
ser ":LOCATE11,1:PRINT"D
ifender"
12015 LOCATE14,3:PRINT"P
art2";
12020 IFINKEY$<>"A"GOTO1
2020
12030 RANDOMIZE(VAL(RIGH
T$(TIME$,2)))
12900 S=0:P=1:T=3
13000 X=0:Y=0:E=0:Q(1)=&
H14:Q(2)=&H41
13010 R$="⊚€€€⋄⋄⋄⋄⋄
      "
13100 CLS:FORI=0TO3:LOCA
TE6,I:PRINTCHR$(&H8C);:N
EXT
13110 LOCATE0,0:PRINTUSI
NG"#####";S:LOCATE0,1:PR
INTUSING"}:#";T
13115 LOCATE7,0:PRINT"}"
13200 LINE(15,26)-(25,26
),PSET:LINE(15,28)-(25,2
8),PSET
13210 PSET(15,27):PSET(1
4,27):PSET(26,27)
13500 GOTO30
```



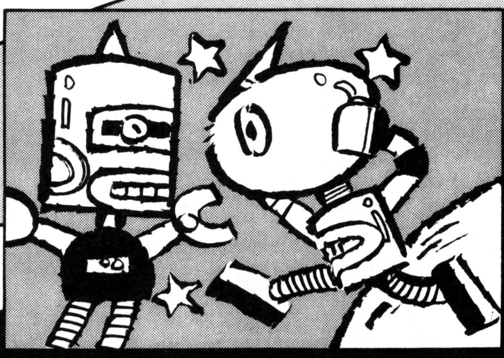
《写真1》実行画面

★[FM-7][X1-C][P8mkII]←12万円を入れてお好きなボタンを押してください。(兵庫県伊丹市・**足立善昭13才**)……【**影**：のどかわいちゃった。X1-Cでも飲みたいな!!**編**：と，ジュースとまちがえる人も出てくるね。】

HC-20用

BASIC ROBOT WAR

エントリーコード HC②
ワイズマン



はじめに

HC－20であそべるシミュレーション・ゲームもどきをつくってみました。

あそびかた

あなたは，ロボットをあやつって，コンピュータのあやつる敵のロボットを，やっつけてください。

コマンドは，1～3あり，1は長距離の移動が可能ですが，撃てません。2は移動もでき，撃てます。3は命中率が良くなりますが，移動できません。移動するときは，X方向とY方向の移動する距離を入力します。耐久値が0になると，GAME　OVERです。

では，ガンバッテください。

プログラムについて

コンピュータのルーチンをつくるのに，苦労しました。タマがへってくると，撃つのをしぶるようにつくってあります。

BASIC ROBOT WARのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 PRINT"  ﾍﾞｰｼｯｸ"
30 PRINT"ﾛﾎﾞｯﾄ ｳｫｰ!"
40 PRINT:PRINT"HIT ANY K
EY";
50 IF INKEY$="" THEN 50
60 CLS
70 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(
TIME$,2))
80 DEFINT O-Z:X=8:Y=15:S
=12:T=15
90 V=110:W=15:O=12:P=15
100 PRINT"X=";X;" Y=";Y
110 PRINT"ﾀﾏ ﾉ ﾉｺﾘ";S
120 PRINT"ﾀｲｷｭｳﾁ";T
130 PRINT"HIT ANY KEY";
140 IF INKEY$="" THEN 14
0
150 CLS
160 PSET(X,Y):PSET(V,W)
170 FOR I=0 TO 1000:NEXT
180 CLS
190 PRINT"1:ｺｳｿｸ ｲﾄﾞｳ"
200 PRINT"2:ﾂｳｼﾞｮｳ ｲﾄﾞｳ"
210 PRINT"3:ｼｮｳｼﾞｭﾝ"
220 PRINT"HIT 1-3 KEY";
230 K$="":K$=INKEY$
240 G=VAL(K$):IF(G=0)+(G
>3)THEN 230
250 ON G GOTO 260,360,46
0
260 CLS:PRINT"ｺｳｿｸ ｲﾄﾞｳ"
270 INPUT"X=";I
280 INPUT"Y=";J
290 IF I*I+J*J>32*32 THE
N PRINT"ﾄｳｽｷﾞﾙ !":GOTO 2
60
300 X=X+I:Y=Y+J
310 IF X<0 THEN X=0
320 IF X>119 THEN X=119
330 IF Y<0 THEN Y=0
340 IF Y>31 THEN Y=31
350 F=0:GOTO 540
360 CLS:PRINT"ﾂｳｼﾞｮｳ ｲﾄﾞ
ｳ"
370 INPUT"X=";I
380 INPUT"Y=";J
390 IF I*I+J*J>12*12 THE
N PRINT"ﾄｳｽｷﾞﾙ !":GOTO 3
60
400 X=X+I:Y=Y+J
410 IF X<0 THEN X=0
420 IF X>119 THEN X=119
430 IF Y<0 THEN Y=0
440 IF Y>31 THEN Y=31
450 GOTO 480
460 CLS:PRINT"ｼｮｳｼﾞｭﾝ"
470 GOTO 480
480 FOR I=0 TO 1000:NEXT
490 CLS:PRINT"ｳﾁﾏｽｶ?"
500 K$="":K$=INKEY$
510 IF K$="Y" THEN F=1:G
OTO 540
520 IF K$="N" THEN F=0:G
OTO 540
530 GOTO 500
540 E=0:R=(X-V)*(X-V)+(Y
-W)*(Y-W)
550 IF R>32*32*3 THEN A=
1:GOTO 590
560 IF R>16*16 THEN A=2:
GOTO 620
570 A=INT(RND(1)*3)+1
580 ON A GOTO 590,620,66
0
590 V=V+(X-V)*RND(1)
600 W=W+(Y-W)*RND(1)
610 GOTO 670
620 V=V+(X-V)*RND(1)*.5
630 W=W+(Y-W)*RND(1)*.5
640 IF RND(1)*(O+5)>5 TH
EN E=1
650 GOTO 670
660 IF(R<32*32)*(RND(1)*
(O+5)>5)THEN E=1
670 R=(X-V)*(X-V)+(Y-W)*
(Y-W)
680 IF(F=0)+(S<1)THEN 74
0
690 S=S-1
700 B=-1.4*(G=3)
710 C=-1.4*(A=3)
720 D=-.7*(A=1)
730 IF A*B*C*(70-SQR(R)*
2)>INT(RND(1)*100)THEN P
=P-(30-SQR(R))*RND(1)-1
740 IF(E=0)+(O<1)THEN 78
0
750 O=O-1
760 D=-.7*(G=1)
770 IF A*B*C*(70-SQR(R)*
2)>INT(RND(1)*100)THEN T
=T-(30-SQR(R))*RND(1)-1
780 IF T<1 THEN PRINT"ｱﾅ
ﾀﾊ ﾔﾗﾚﾀ":GOTO 810
790 IF P<1 THEN PRINT"ｱﾅ
ﾀﾊ ｶｯﾀ!":GOTO 810
800 GOTO 100
810 PRINT"TRY AGAIN?"
820 K$="":K$=INKEY$
830 IF K$="Y" THEN RUN
840 IF K$="N" THEN END
850 GOTO 820
```

CHECKER FLAG

Dr.D：ほーっ，シミュレーション・ゲームか。
編：たまに，送られてきますね。
Dr.D：プログラムは短かいが，なかなかしっかりつくってあるぞ。
影：むずかしいよ～。

```
1:ｺｳｿｸ ｲﾄﾞｳ
2:ﾂｳｼﾞｮｳ ｲﾄﾞｳ
3:ｼｮｳｼﾞｭﾝ
HIT 1-3 KEY
```

《写真1》攻撃パターンは三つある

```
X= 29  Y= 20
ﾀﾏ ﾉ ﾉｺﾘ 11
ﾀｲｷｭｳﾁ 15
HIT ANY KEY
```

《写真2》コンディションはどうだ？

```
ｳﾁﾏｽｶ?
ｱﾅﾀﾊ ﾔﾗﾚﾀ
TRY AGAIN?
?
```

《写真3》攻撃をかけるか？ GO!!

★ぼくの独断で選んだX1おもしろゲーム・ベスト5。1.マッピー　2.スターフリート　3.限りなき戦い　4.コスモトラベラー　5.ジェルダ。（東京都足立区・**麻生　悟15才**）……【**編**：やったぜ!!マッピーがトップだよー!!】

JR-800用

いってくれ!!

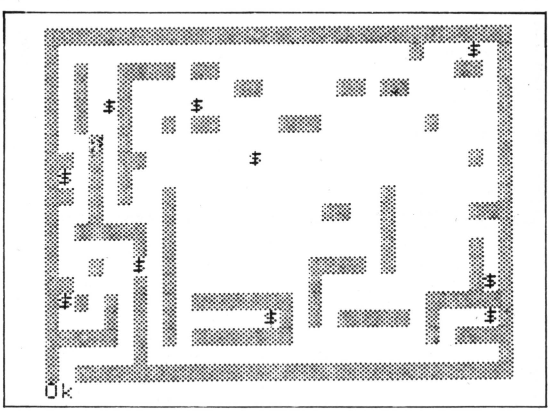
よろずや　よつや



あそびかた

簡単です。〝¥〞を，左下の出口まで移動させればよいのです。でもその前に，〝$〞を10個とらないといけません。

KEYは，[4]で左，[5]で止まり，[6]で右，[7]でジャンプです。ジャンプは止まっているときしかできません。ジャンプしながら左右に動くことはできます。飛べる高さには限りがありますから，上手に壁から壁へ飛びうつっていってください。なぜ，「いってくれ!!」というタイトルがつけられたのか!?ゲームをすれば，わかるでしょう。



《写真１》実行画面

いってくれ!!のプログラム・リスト

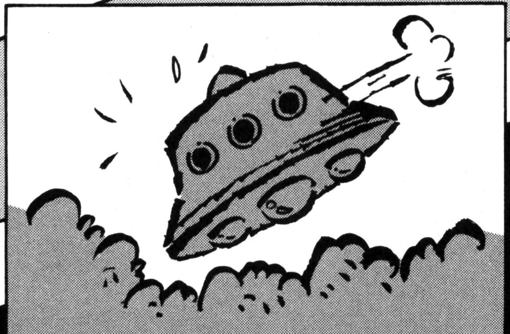
```
10 KEY0,"w.32,24"+CHR$(13)+"g.20"+CHR$(13):END
20 CLS
30 PRINT"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
40 PRINT"▒
▒   $  ▒";
50 PRINT"▒ ▒  ▒▒▒▒ ▒▒
   ▒▒  ▒";
60 PRINT"▒ ▒  ▒       ▒▒     ▒▒
▒      ▒";
70 PRINT"▒ ▒ $▒     $
       ▒";
80 PRINT"▒ ▒  ▒  ▒ ▒▒    ▒▒▒
  ▒    ▒";
90 PRINT"▒  ▒ ▒
       ▒";
100 PRINT"▒▒ ▒ ▒▒         $
     ▒  ▒";
110 PRINT"▒$ ▒ ▒
      ▒";
120 PRINT"▒▒ ▒ ▒  ▒
▒     ▒";
130 PRINT"▒  ▒    ▒              ▒▒
▒   ▒▒▒";
140 PRINT"▒ ▒▒▒▒▒ ▒
▒      ▒";
150 PRINT"▒     ▒ ▒
▒    ▒ ▒";
160 PRINT"▒  ▒  $ ▒              ▒▒▒▒
     ▒ ▒";
170 PRINT"▒▒    ▒ ▒              ▒
     $▒";
180 PRINT"$▒ ▒ ▒ ▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒ ▒
▒▒▒▒▒▒▒▒";
190 PRINT"▒   ▒ ▒ ▒        $▒ ▒ ▒▒
▒▒  ▒    $▒";
200 PRINT"▒▒▒▒▒ ▒ ▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒
 ▒ ▒▒▒▒";
210 PRINT"▒     ▒
      ▒";
220 PRINT"▒ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
230 A=12:B=1:D=10:K=1:O=0:U=0:X=30:Y=18:TIME$="00:00:00"
240 W=Y-4:IF W<0 THEN W=0
250 WLOCATE 0,W
260 IF(Y<8)+(Y>15)THEN 320
270 LOCATE A,11:PRINT" ";
280 IF SCRN$(A,10,1)="¥" THEN LOCATE A,Y:PRINT" ";:X=X+B:LOCATE X,Y:PRINT"¥";
290 A=A+B:IF A>15 THEN A=15:B=-1
300 IF A<12 THEN A=12:B=1
310 LOCATE A,11:PRINT"▒";
320 IN$=INKEY$
330 ON K GOTO 340,390,440,490,540,570,590
340 IF IN$="8" THEN K=4:GOTO 520
350 IF IN$="6" THEN K=2:GOTO 410
360 IF IN$="4" THEN K=3:GOTO 460
370 IF SCRN$(X,Y+1,1)<>"▒" THEN K=5:GOTO 560
380 O=0:U=0:XX=X:YY=Y:GOTO 610
390 IF IN$="5" THEN K=1:GOTO 370
400 IF IN$="4" THEN K=3:GOTO 460
410 IF SCRN$(X,Y+1,1)<>"▒" THEN O=O+1 ELSE O=0
420 IF O>2 THEN K=6:GOTO 580
430 XX=X+1:YY=Y:GOTO 610
440 IF IN$="6" THEN K=2:GOTO 410
450 IF IN$="5" THEN K=1:GOTO 370
460 IF SCRN$(X,Y+1,1)<>"▒" THEN O=O+1 ELSE O=0
470 IF O>2 THEN K=7:GOTO 600
480 XX=X-1:YY=Y:GOTO 610
490 IF IN$="6" THEN K=2:GOTO 410
500 IF IN$="5" THEN K=1:GOTO 370
510 IF IN$="4" THEN K=3:GOTO 460
520 U=U+1:IF U>4 THEN K=1:GOTO 370
530 XX=X:YY=Y-1:GOTO 610
540 IF IN$="6" THEN K=6:GOTO 580
550 IF IN$="4" THEN K=7:GOTO 600
560 XX=X:YY=Y+1:GOTO 610
570 IF IN$="5" THEN K=1:GOTO 370
580 XX=X+1:YY=Y+1:GOTO 610
590 IF IN$="5" THEN K=1:GOTO 370
600 XX=X-1:YY=Y+1:GOTO 610
610 S$=SCRN$(XX,YY,1)
620 IF S$="▒" THEN K=1:GOTO 370
630 IF S$="$" THEN D=D-1
640 LOCATE X,Y:PRINT" ";
650 LOCATE XX,YY:PRINT"¥";
660 X=XX:Y=YY:IF Y<>19 THEN 240
670 IF D=0 THEN 720
680 CLS
690 LOCATE 6,2:PRINT"ｱﾅﾀﾊ ﾀｶﾗｦ ｾﾞﾝﾌﾞ ﾄｯﾃ"
700 LOCATE 4,4:PRINT"ｲﾏｾﾝ｡ ﾖｯﾃ game over ﾃﾞｽ｡"
710 END
720 CLS
730 LOCATE 8,2:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ ｱﾅﾀﾊ ";MID$(TIME$,4,2);"ﾌﾝ"
740 LOCATE 7,4:PRINTRIGHT$(TIME$,2);"ﾋﾞｮｳﾃﾞ ｾｲｺｳｼﾏｼﾀ｡"
750 END
```


★アドベンチャーは自分で謎を解くからおもしろいのだ。「チャレンジアドベンチャー」はやめて!!（東京都練馬区・小池範和15才）……【影：答えを教えてという電話も多いんだよ。編：どうなのかな？皆さんの意見待ってます!!】

PC-8201用

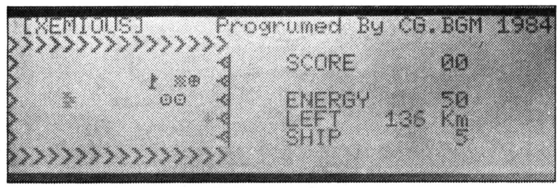
XEMIOUS

CG. BGM



ゲームについて

カーソルで上，下，左，右へ動き，スペース・キーでビーム発射です。ビームを使うとスコアとエネルギーが消費され，エネルギーが0になると，ビームは撃てなくなります。そのほかにもいろいろありますが，やればわかるでしょう。



《写真１》実行画面

XEMIOUSのプログラム・リスト

```
10 CLEAR300,61970!:DEFINTA-Z:DEFSTRW
20 W="":GOSUB580:SCREEN0,0
30 A=PEEK(63612!)+PEEK(63613!)*256-65532!:POKEA,13:A=A+1:POKEA+1,253'LEN(W)=13
40 GOSUB450
50 SC=0:S=0:SI=5
60 SC=SC+1:L=90+(SCMOD6)*50:EN=50
70 LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)"J">"STRING$(15,">"):FORI=2TO6:PRINT">"SPACE$(14)"◀":NE
XT:PRINT">"STRING$(15,">");' SCREEN SET
80 LOCATE20,6:PRINTUSING"SHIP        #";SI
90 LOCATE20,5:PRINT"LEFT":LOCATE20,4:PRINTUSING"ENERGY   #####";EN
100 REM  START !
110 X=4:Y=4:SO=0:BEEP:RN=0
120 LOCATE20,2:PRINTUSING"SCORE  #####0";S
130 LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATE0,2
140 POKEA,82:PRINT">"W" ":POKEA,122:PRINT">"W" "
150 POKEA,162:PRINT">"W" ":POKEA,202:PRINT">"W" ":POKEA,242:PRINT">"W" "
160 P=PEEK(65109!):X=X+(P=4)-(P=8):Y=Y+(P=1)-(P=2):SOUND4000,1
170 P=PEEK(-768+X+Y*40):IFP-32THEN400ELSELOCATEX,Y:PRINT"▶"
180 SO=SO-3*(SO=0)*(0=PEEK(65108!)-32)*(EN>0)
190 SOUND9000,-(SO=3):SOUND5000,-(SO=2):SOUND8000,-(SO=1):SO=SO+(SO>0)
200 RN=(RN+1)MOD10:S=S-(RN=0)
210 IFSO<2THEN330
220 S=S-10:POKEA,1+X+40*Y:W1=W
230 FORI=X+1TO14:LOCATEI,Y:PRINT"▸":SOUND2000,1:NEXT
240 FORI=X+1TO14:LOCATEI,Y:PRINT" ":IFMID$(W1,I-X,1)=" "THEN300
250 RN=ASC(MID$(W1,I-X,1))
260 S=S-(RN=136)-(RN=137)*3-(RN=138)*5-(RN=140)*5-(RN=141)*(RND(8)*90+8)
270 IFRN=140THENLOCATEI,Y:PRINT"●":EN=EN+5
280 IFRN=141THENLOCATEI,Y:PRINT"♪":EN=EN+10
290 IFRND(8)<.7ANDRN=143THENLOCATEI,Y:PRINT"+"
300 NEXT:RN=0
310 LOCATE27,2:PRINTUSING"#####";S
320 EN=EN-5:LOCATE28,4:PRINTUSING"#####";EN
330 I=Y+SGN(RND(8)*3-1):I=I+(I=7)-(I=1)
340 LOCATE14,I:PRINTMID$("● ●✱  ◆◆✱✱ ●● ●✱●●   ✱◆◆♪●●",1+RND(5)*25,1)
350 IFRND(8)<.5THENLOCATE14,Y:PRINT"●":SOUND10000,2
360 L=L-1:LOCATE27,5:PRINTUSING"### Km";L
370 IFLTHENGOTO130
380 LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)"J"
390 LOCATE10,3:PRINT"COFFEE TIME":GOSUB550:GOTO60
400 IFP=139THENS=S+10:EN=EN+20:GOTO310
410 FORI=1TO20:LOCATEX,Y:PRINTMID$("✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱✱",I,1);:SOUND4000+I*250,
1:SOUND9000+I*200,1:SOUND7000+I*300,1:NEXT
420 SI=SI-1:IFSITHEN70
430 CLS:LOCATE10,3:PRINT"  G A M E   O V E R  ! !  ":BEEP
440 GOSUB550:GOTO40
450 CLS:PRINT" [XEMIOUS]     Progrumed By CG.BGM 1984":PRINT
460 PRINT" Key Function : Move ... Cursor"
470 PRINTTAB(14)": Bomb ... [Space]":PRINT
480 PRINT"  [▶] ... Your Ship
490 GOSUB550:LOCATE0,1:PRINTCHR$(27)"J"
500 PRINT" [●] Barra     10 Point"
510 PRINT" [◆] Torloid   30"
520 PRINT" [✱] Bacura    50"
530 PRINT" [♪] Special  ???"
540 PRINT" [●] Sol      ???"
550 LOCATE12,7:PRINT"Push [Return] Key !!";:SOUND4000,3:POKE65128!,0
560 BEEP:IFINPUT$(1)<>CHR$(13)THEN560
570 SOUND5000,4:SOUND8000,2:SOUND6000,2:RETURN
580 REM   CG DATA POKE
590 FORI=0TO77:READD:POKE61970!+I,D:NEXT
600 POKE65215!,18:POKE65216!,242:RETURN
610 DATA85,119,119,93,28,20
620 DATA0,54,42,20,8,0
630 DATA0,44,32,4,52,0
640 DATA24,0,90,90,0,24
650 DATA36,66,24,24,66,36
660 DATA28,42,62,42,28,0
670 DATA8,20,62,20,8,0
680 DATA42,20,42,20,42,0
690 DATA0,64,127,78,4,0
700 DATA28,42,54,54,42,28
710 DATA28,54,42,42,54,28
720 DATA8,8,28,54,42,255
730 DATA28,34,42,34,28,0
```

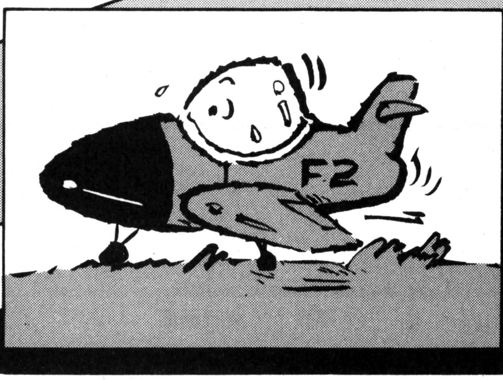
PC-8201

★学生諸君，試験の前に学習プログラムのページを開いて一言RUN！これで満点まちがいなし!!（愛知県海部郡・後藤和彦12才）……【影：私は実務ソフトでRUN！編：やあ，影さん道路工事？影：ディグダグとまちがえた!!】

FX-702P用

SINK ENEMY A.C!

山口　和典



簡単なシミュレーションで，偵察機２編隊６機，雷撃機１編隊12機，爆撃機２編隊24機で，敵空母を沈めるというゲームです。

使いかた・ゲーム内容

（0，0）に飛行場があります。空母はＹ座標０から20へと進みます。空母が沈むか，逃げきるか，あるいは偵察機以外がすべて撃ち落とされるかしたらゲーム・オーバーです。なお，敵空母に飛行機は塔載されていません。

攻撃は爆撃機は空母の真上で，雷撃機は距離が１以上３以下のとき攻撃可能です。距離が大きくなると，空母に与えるダメージは小さくなります。

飛行機は，それぞれ移動力と航続力が設定されています。移動は，移動力で示される範囲だけ繰り返し，航続力は０になると全機クラッシュとなります。０になる前に，飛行場にもどってください。

キー操作は[2]でＹ座標－１，[4]でＸ座標－１，[6]でＸ座標＋１，[8]でＹ座標＋１です。攻撃は，[5]です。移動力範囲内で移動を終わりたいときは，[0]を入力してください。それ以外のキーを入力したり，180°反転をすると（[2]を入力したあとに[8]を入力するなど），１機減ります。移動力範囲内でないときに０を入力しても，１機減ります。

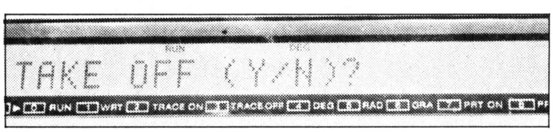
SINK ENEMY A.C!のプログラム・リスト

```
*** PRG LIST

VAR: 46 PRG: 1520

P0: 1509 STEPS
  5 WAIT 40:PRT "SI
    NK ENEMY A.C.!"
 10 VAC :X=INT (RAN
    #*8+12):P=INT (
    RAN#*10+5):W=3
 20 B0=3:B1=3:B2=12
    :B3=12:B4=12
 30 FOR I=0 TO 4:K=
    I+5:L=I+10:M=I+
    15:IF A(L)=0 TH
    EN 100
 35 G=7:H=5:N=3:$="
    BOMBER 1":IF I<
    2;$="SCOUT 1":G
    =9:H=6:N=4
 36 IF I=4;$="BOMBE
    R 2"
 37 IF I=1;$="SCOUT
     2"
 38 IF I=2;$="TORPE
    DO C."
 40 PRT $;" (";A(I)
    ;",";A(K);")"
 50 IF A(I)=0;IF A(
    K)=0 THEN 90
 55 PRT "MOVEMENT (
    ";#;H;"-";G;")"
    ,"FLYING POWER
    ";##;A(M):E=9
 60 FOR J=1 TO G:PR
    T J;": DIRECTIO
    N ";:INP D
 61 IF D=6;IF E≠4;A
    (I)=A(I)+1:GOTO
     70
 62 IF D=4;IF E≠6;A
    (I)=A(I)-1:GOTO
     70
 63 IF D=2;IF E≠8;A
    (K)=A(K)-1:GOTO
     70
 64 IF D=8;IF E≠2;A
    (K)=A(K)+1:GOTO
     70
 65 IF D=5;GSB 150:
    GOTO 70
 66 IF D≠0;B=1:GSB
    265:GOTO 70
 67 IF J>H THEN 75
 68 D=E:IF E=0;D=9
 69 GOTO 66
 70 E=D:R=ABS (A(I)
    -X)+ABS (A(K)-Y
    ):IF R≤N;GSB 25
    0
 71 IF A(L)=0 THEN
    100
 72 PRT $;" (";A(I)
    ;",";A(K);")":I
    F A(I)+A(K)=0 T
    HEN 100
 73 NEXT J
 75 A(M)=A(M)-1
 80 IF A(M)=0;GSB 2
    80
 85 GOTO 100
 90 GSB 300:INP "TA
    KE OFF (Y/N)",Z
    $:IF Z$="Y" THE
    N 55
100 NEXT I:K=P-X:U=
    INT (RAN#*W)*SG
    N K:IF ABS K=1;
    U=SGN K
103 L=20-Y:V=(W-ABS
     U-1)*SGN L:IF
    ABS L=1;V=SGN L
105 X=X+U:Y=Y+V:IF
    X=P;IF Y=20;PRT
     "A.C. ESCAPED!
    ":END
110 C=0:FOR I=12 TO
     14:C=C+A(I):NE
    XT I
115 IF C≠0 THEN 30
120 PRT "ALL PLAINS
     WIPED OUT":END

150 IF I<2 THEN 178
155 IF FRAC A(M)≠0
    THEN 178
160 R=ABS (A(I)-X)+
    ABS (A(K)-Y)
165 IF I≥3;IF R=0 T
    HEN 185
170 IF I≠2 THEN 178
175 IF R≤3;IF R≠0 T
    HEN 180
178 PRT "IMPOSSIBLE
     TO ATTACK":J=J
    -1:RET
180 GSB 350:T=T/R
182 A=INT (B2*(RAN#
    +.5)*T):GOTO 19
    0
185 A=INT ((RAN#*.4
    +.3+SGN (3.5-I)
    *.1)*A(L))
190 PRT "A.C. DAMAG
    E";A:F=F+A:A(M)
    =A(M)+.1
195 IF F≥20;PRT "A.
    C. SINKING!!":E
    ND
200 IF F≥12;W=2
205 RET
250 PRT "FIND A.C.
    (";##;X;",";Y;"
    )"
255 IF R≥3;RET
260 B=RAN#*6+1-(F/7
    ):IF R=0;T=.8:G
    OTO 263
261 GSB 350
263 B=INT (B*T):IF
    B≥A(L) THEN 280
265 IF B>0;PRT B;"
    ";$;" CRUSH!":A
    (L)=A(L)-B
270 RET
280 A(L)=0:PRT "ALL
     ";$;" CRUSH!":
    RET
300 A(M)=10:IF I≥2;
    A(M)=7
305 RET
350 S=0:IF U≠0;S=AT
    N (V/U)
355 Z=90:IF Y≠A(K);
    Z=ATN ((X-A(I))
    /(Y-A(K))
360 T=(ABS SIN (Z-S
    )+.2)/R
365 IF (X-A(I))*(Y-
    A(K))≠0;T=T*1.2
370 RET
```



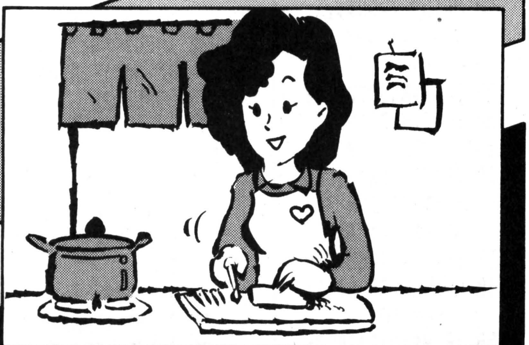
《写真１》実行画面

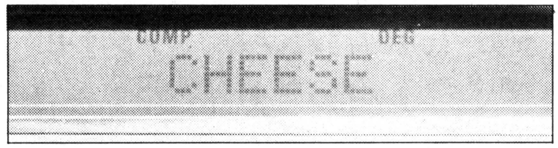
★ＰＢ－100だって音が出るぞ！ハンマーでこうやると「バキ」でた!!（神奈川県横浜市・八木さとし12才）……

【影：ヒドイ！かわいいＰＢクンを!!編：この間分解して直せなかったの誰だっけ？影：…反省してます。】

PASOPIA mini用
SUPPER

K.H.





《写真１》実行画面

ストーリーとあそびかた

あなたは，無名中の無名のコックさんです。名前を売るために，誰もつくらない「チーズのバター焼きミルクあえ」という料理を作ることになりました(牛さんに感謝！)。まず，材料と道具をつかまえてください。

つかまえるものは，チーズ(Ｃ)，バター(Ｂ)，フライパン(Ｆ)，ミルク(Ｍ)，サパー(Ｓ)，あなたは(Ｙ)です。デモのあと［4］，［6］で左右に動き，［A］でつかまえてください。

とりそこねすぎると，「ハラがへって」ゲーム・エンドです。

SUPPERのプログラム・リスト

```
 10 MODE #2:GOSUB 570
 20 REM "### MAIN-1 ###
 30 D=D+1:IF D>=5 THEN
    390
 40 READ I$:PAUSE "
       ";I$
 50 B$=MID$(I$,1,1)
 60 C=INT(RND*24):B=D/2
 65 REM "### MAIN-2 ###
 70 IF INK$<>"" THEN 15
    0
 80 C=C+(RND*D)-B
 90 IF C<0 OR C>=24 THE
    N 300
100 A=A+I
110 PRINT TAB(A)"Y":PRI
    NT TAB(C)B$
120 IF H<0 THEN PAUSE "
      HARA GA HETTA !!!
    ":GOTO 500
130 GOTO 70
140 REM "### SUB-1 ###
150 H=H-2
160 IF INK$="A" THEN 21
    0
170 IF INK$="4" THEN I=
    -1
180 IF INK$="6" THEN I=
    1
190 GOTO 80
200 REM "### SUB-2 ###
210 BEEP 1:BEEP 0:IF IN
    T(C)<>A THEN H=H-D*
    50:S=S-D*20:GOTO 80
220 IF B$="S" THEN 440
260 BEEP :PAUSE "      #
    # TOTTAZO ##
270 S=S+D*50:H=H+D*50:I
    =0
280 GOTO 30
290 REM "### WARRP ###
300 BEEP 1:WAIT 1:BEEP
    0:WAIT 1:BEEP 1:WAI
    T 2:BEEP 0
310 PAUSE ">>>>>> ## WA
    RRP ## >>>>>
320 C1=INT(RND*24):IF C
    =C1 THEN 320
330 FOR C=C TO C1 STEP
    SGN(C1-C)
340 BEEP 1:BEEP 0
350 PRINT TAB(C)CHR$(95
    ):PRINT TAB(A)"Y"
360 NEXT :I=0
370 GOTO 70
380 REM "### EAT ###
390 IF B$="S" THEN 440
400 PRINT " YOU CAN EAT
     NOW !!!":WAIT 20
410 READ I$:PAUSE "
     ";I$:BEEP 1:WAIT 2
    :BEEP 0
420 B$="S":GOTO 70
430 REM "### EAT-2 ###
440 PRINT " YOU ARE EAT
    ING NOW !!!
450 S=S+H
460 FOR I=0 TO 20
470 BEEP 1:BEEP 0:FOR A
    =0 TO 0:NEXT
480 NEXT
490 REM "### END ###
500 S=S+300
505 IF S>H1 THEN PAUSE
    " YOU HAS HI SCORE
    !!!":H1=S
510 PAUSE " YOUR SCORE
    ";S
520 PRINT " DO YOU COOK
     AGAIN Y/N ?
530 IF INK$="Y" THEN GO
    SUB 630:GOTO 30
540 IF INK$="N" THEN EN
    D
550 GOTO 530
560 REM "### DEMO ###
570 S=24:FOR I=-2 TO 12
580 PRINT TAB(I)"PER":P
    RINT TAB(S)"SUP
590 S=S-1:NEXT :PRINT T
    AB(S)"SUPPER
600 BEEP 1:WAIT 1:BEEP
    1:WAIT 1:BEEP 1:WAI
    T 2:BEEP 0:WAIT
620 H1=500:REM 1624
630 S=0:A=0:H=1000:D=0:
    I=0
640 RESTORE
645 PAUSE "   START !!
650 RETURN
660 DATA "CHEESE","BATT
    ER","FRIPAN","MILK"
    ,"SUPPER"
```

ＭＳＸというと，ゲームソフトばかりが強調されているようですが，今ナショナルでは，ＭＳＸパソコン「**ＣＦ－2000キングコング**」を買うともれなくＭＳＸ用学習ソフトパッケージがついてくるキャンペーンを，実施中です。

期間は，４月30日まで。小学校高学年の算数ソフトと，中学校の数学・英語入門ソフトのテープ２巻がパックされています。「パソコンなんて」というお父さんお母さんを，説得できるかも？

ＣＦ－2000のカタログは
〒571 大阪府門真市大字門真1006
松下電器産業株式会社情報機器部
ベーシックマガジン係まで



▶ＭＳＸソフトパッケージ

パソピア(ミニ)

★食べるものがなかったのでベーマガを食べた。味がないので塩をかけた。(東京都中央区・櫛田良章13才)……
【**影**：私はいつもソースですがね。タバスコなんかもいけるかな？**編**：あれ影さん白いヒゲが！**影**：メエ～。】

PB-100(増設RAMパック)用
ペンギン

エントリーコード PB①

椎 名 稔



内容＆あそびかた

RUNさせるとペンギン(A)，モンスター(Ω)，アイス（■）が出てきます。あなたはペンギンで，アイスをけっとばしモンスターをやっつけてください。モンスターは，かならずペンギンに向かってきます。アイスは，アイスのとなりの位置へ来て[Z]キーでけっとばしてください。モンスターはアイスを通りぬけられますが，ペンギンは通りぬけできません。もしアイスとモンスターにはさまれた場合は，[X]キーでワープです。ワープする場所は，わかりません。ペンギンは，左右のはしにあるワープトンネルを使うことができます。ペンギンは[1]，[3]で左右に動きます。

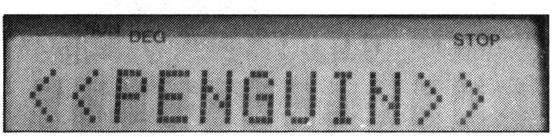
ボーナス・ゲームについて

このゲームは，500点とるごとにボーナスがあります。モンスターがうろうろしているので，照準にかさなったら何かキーを押してください。両はしからスパーアイスが発射されます。うまく当れば，500点までのボーナスがもらえます。

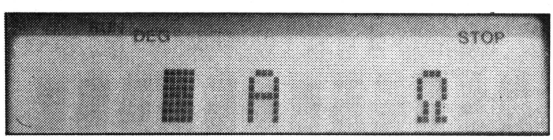
ペンギンのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "<<PENGUI
     N>>"
  20 PRINT "HI-SCORE
     ";H
  30 PRINT "by ";G$:
     Z=5:S=0:B=500
  50 X=Z+5:W=INT (RA
     N#*10)+1:IF X>1
     1;X=Z-5
  60 Y=INT (RAN#*2):
     IF X>Z;Y=-Y
  70 X=X+Y
  80 IF S≧B;GOSUB #1
 100 IF Z<0;Z=11
 110 IF Z>11;Z=0
 120 PRINT :PRINT CS
     R X;"Ω";CSR Z;"
     A";CSR W;"■";
 130 IF Z=X THEN 300
 140 A$=KEY:IF A$=""
      THEN 60
 150 IF A$="1";IF Z-
     1≠W;Z=Z-1
 160 IF A$="3";IF Z+
     1≠W;Z=Z+1
 170 IF A$="Z" THEN
     190
 171 IF A$="X" THEN
     280
 180 GOTO 60
 190 IF Z=W+1 THEN 2
     20
 200 IF Z=W-1 THEN 2
     50
 210 GOTO 60
 220 FOR I=W TO 0 ST
     EP -1:PRINT CSR
      I;"■)";:NEXT I
 230 IF X≦W;S=S+100:
     PRINT CSR 0;"Ω"
     ;:GOTO 50
 240 GOTO 60
 250 FOR I=W TO 10:P
     RINT CSR I;"(■"
     ;:NEXT I
 260 IF X≧W;S=S+100:
     PRINT CSR 11;"Ω
     ";:GOTO 50
 270 GOTO 60
 280 Z=INT (RAN#*12)
     :S=S-30:GOTO 60
 300 PRINT :PRINT "
     GAME OVER"
 310 PRINT "SCORE";S
 320 IF S>H;INPUT "Y
     our name",G$:H=
     S
 330 INPUT "HIT (Y/N
     )",A$:IF A$="Y"
      THEN 20

P1
   1 FOR I=1 TO 50:P
     RINT CSR 0;" BO
     NUS GAME ";:NEX
     T I
   5 B=B+500
  10 C=INT (RAN#*12)
  20 PRINT :PRINT CS
     R 4;"[+]";CSR C
     ;"Ω";
  30 FOR I=0 TO 30:N
     EXT I
  40 IF KEY="" THEN
     10
  41 FOR I=0 TO 5:J=
     10-I:PRINT CSR
     I;"(□";CSR J;"□
     )";:NEXT I
  45 IF C≠5 THEN 50
  46 FOR I=0 TO 10
  47 PRINT CSR 0;"((
     ((*))))) ";CSR
      0;"     +
      ";:NEXT I
  50 D=INT (RAN#*501
     ):PRINT :PRINT
     "  +(";D;")";:G
     OTO 70
  60 PRINT :PRINT "
      +( 0)";
  70 FOR I=0 TO 200:
     NEXT I:RETURN
```



《写真１》タイトル画面



《写真２》実行画面

★まじめな話。１月号を買い忘れてしまいました。どうしましょう？（埼玉県岩槻市・**吉江正樹14才**）……**【出版販売**：こうしましょう。本屋さんに頼むか本についてる振替用紙で申しこんでください。**影**：皆様に役立つＯＦです。**】**

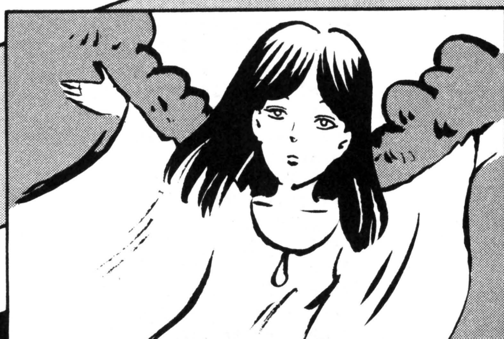
PB-100用

Bible♥Vable

THE BEST PROGRAMMER 25

エントリーコード PB②

鎌高ハングマン



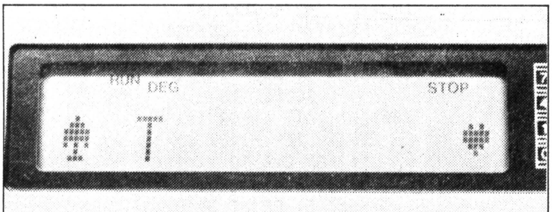
LET'S PLAY

SHIFT 0 でタイトル後，始まります。操作は，4と6で♥を，ZとCで♠を動かし，植物を♥T♠のような向きではさんでください。

スコアのUPにつれて，難易度が上がります。まず，♥の動きがおかしくなり，つぎにはさんでもむだな植物の分身が現れ，そして種が突然現れます(11個も！)。その他にも，いろいろと変化します。P0は，なくても動きます。頭にきてこわさないように。

あとがき

ときどき敵が♥♠の後ろに隠れるので注意！ ♠T♥の向きではだめだよ。



《写真1》実行画面

Bible♥Vableのプログラム・リスト

```
P0
   2 $="Bible♥♥Vable
     ":FOR T=0 TO 2
   3 FOR P=1 TO 12:P
     RINT MID(P,1);
   4 FOR U=0 TO 25+P
     :NEXT U:NEXT P:
     PRINT
  20 $="Please Enjoy
     ":NEXT T
  22 GOTO #5

P5
   1 VAC
   2 X=11:D=1:$=".,i
     lYT↑fr_o":SET F
     0
  10 FOR L=0 TO 30+I
     NT (S/20):R=1+I
     NT (RAN#*10
  20 FOR E=1 TO 10-S
     /90
  30 GOSUB 210
  40 PRINT CSR R;MID
     (E,1);CSR W;N$;
     CSR X;"♥";CSR Y
     ;"♠";
  50 IF R=X-1;IF R=Y
     +1;PRINT CSR R;
     "x";:S=S-E/9+10
     :E=10
  60 IF S≧90;D=1+INT
      (RAN#*2):GOSUB
      300
  68 PRINT :NEXT E:N
     EXT L
  69 B=(S-E+1)*100
  70 PRINT "*GAME*OV
     ER:Sc=";B;"pts.
     ":GOTO #0
 210 IF KEY="4";X=X-
     D
 212 IF KEY="6";X=X+
     D
 214 IF KEY="Z";Y=Y-
     1
 216 IF KEY="C";Y=Y+
     1
 220 IF X>11;X=0
 226 IF X<0;X=11
 228 IF Y>11;Y=0
 229 IF Y<0;Y=10
 230 RETURN
 300 IF S≧100;W=D+2:
     N$=MID(E,1)
 302 IF S≧130;PRINT
     CSR 0;"_ _ _ _
     _ _ ";:W=5
 304 RETURN
```

★駄菓子屋の「チョコバット」のくじの当てかた：箱の下のほうのはじのを選ぶ。確率が高一い!!(埼玉県久喜市・木村栄一15才)……【影：必ず当りを出す方法がある。編：？影：箱ごと買う。編：それで!?影：1コ買わない？】

PC-1245/51用

樹 海

大 根

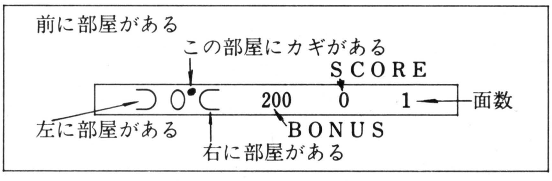


内　　容

たくさんの部屋の中からカギを探してＳＴＡＲＴ地点に戻り，つぎの面へ行くという，リアルタイムアドベンチャーゲームです。家は迷路になっており，乱数で変化します。また，10面からはカギが少しずつ動き出します。ＢＯＮＵＳもあり，１回動くたびにひとつずつ減って，０になるとＧＡＭＥ ＯＶＥＲ。カギを拾ったときと脱出したときに，ＢＯＵＮＳがＳＣＯＲＥに加算されます。

ＫＥＹ操作は，[8]で前進，[2]で後を向く，[4]で左を向き，[6]で右を向く。[5]は，カギを取るときとＳＴＡＲＴ地点に着いたときに使います。

[DEF][A]でＳＴＡＲＴし，迷路作成には100秒かかります。[DEF][B]は，ギブアップしてＢＲＥＡＫした人が使ってください。迷路が下から映されます（１は部屋で０は空間）。



《第１図》画面の説明

参考：I/O 12月号　電卓コーナー

樹海のプログラム・リスト

```
10:"A" CLEAR : RESTORE
   : DIM Y(3,4),Z$(254)
   *1,B$(0)*15: FOR I=0
   TO 3: FOR J=0 TO 2:
   READ Y(I,J): NEXT J:
   READ Y(I,3),Y(I,4):
   NEXT I
20:FOR I=0 TO 254:Z$(I)
   ="0": NEXT I: FOR I=
   0 TO 7:X=7:Y=14: FOR
   J=0 TO 20:Z$(X+16Y)=
   "1"
30:IF RND 0>(I- INT (I/
   4)*4)*.2+.2 THEN 60
40:X=X+ INT (I/4)*2-1:
   IF X<0 OR X>14 LET X
   = INT (I/4)*14:Y=Y-1
50:DATA -1,-16,1,1,2,16
   ,-1,-16,3,0,-16,1,16
   ,0,3,1,16,-1,2,1:
   GOTO 70
60:Y=Y-1: IF Y<1 LET Y=
   1: GOTO 40
70:NEXT J: BEEP 1: WAIT
   0: PRINT 7-I: CALL &
   11E0: NEXT I:J=231:Y
   =0:U=0:B=201: BEEP 2
   : WAIT 99:M=M+1:
   PRINT "    STAGE ";M
80:K= RND 239: IF Z$(K)
   ="0" THEN 80
90:BEEP 1:P$="  ": FOR
   I=0 TO 2: IF Z$(J+Y(
   Y,I))="0" LET P$=P$+
   " ": GOTO 110
100:P$=P$+ CHR$ (41-38.5
   II+76.5I)
110:NEXT I:B=B-1: WAIT 0
   : PRINT P$;" "; STR$
   B;" "; STR$ S;" ";
   STR$ M: CALL &11E0:
   IF B<0 THEN 190
120:POKE &F814,1- SGN (
   ABS (J-K)+U):C=( RND
   2*15-14)* SGN ( RND
   0-.5): IF RND M* VAL
   Z$(K+C)>9 LET K=K+C
130:A= VAL INKEY$ : IF A
   =8 AND MID$ (P$,4,1)
   ="O" LET J=J+Y(Y,1):
   GOTO 90
140:IF A=2 LET Y=3-Y:
   GOTO 90
150:IF A=4 OR A=6 LET Y=
   Y(Y,A/2+1): GOTO 90
160:IF A<>5 THEN 120
170:WAIT 99: IF U=0 AND
   J=K LET U=1: BEEP 3:
   PRINT "    RETURN !!
   !":S=S+B: GOTO 90
180:IF UJ=231 BEEP 3:
   PRINT "    SUCCESS!!
   ":S=S+B: GOTO 20
190:BEEP 2: WAIT : PRINT
   "     SCORE ";S
200:"B" WAIT : FOR I=14
   TO 1 STEP -1:B$(0)="
   ": FOR E=0 TO 14:B$(
   0)=B$(0)+Z$(16I+E):
   NEXT E: PRINT B$(0):
   NEXT I
```


★ＭＡＰＰＹ16面をやっと全てクリアしたぞ!!（埼玉県飯能市・**平沼一則14才**）……【**影**：私なんかまだ５面。**編**：ゲームばっかりしてるのに？**影**：…５面。**編**：まったく29面ないネ！**影**：ちょっと苦しいネ！ニクメナイ!!】

PC-1500用

AIRPLANE ATTACK

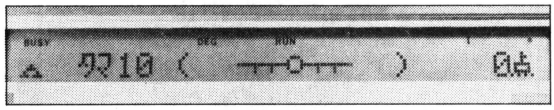
斉藤組



ゲームについて

迫ってくる敵機をうまく攻撃し，破壊してください。[1]で敵機から離れ，[3]で攻撃します。[1]キーを押しっぱなしにすると敵機が消え，レーダーが作動します。レーダーが敵を発見すると，また画面に現われます。敵は，現われてから3パターンより近づかないと破壊できません。6パターン(LAST)のとき攻撃して，命中しなかったときには，逆に破壊されてしまいます。

戦闘機ははじめ5機，ミサイルは10弾あります。



《写真1》実行画面

AIRPLANE ATTACKのプログラム・リスト

```
 10:CLEAR :DIM A(5
    ),A$(5)*50,B$(
    5)*50,C$(5):
    RESTORE
 20:FOR I=0TO 5:
    READ A(I),A$(I
    ),B$(I),C$(I):
    NEXT I
 30:"A"WAIT 30:
    PRINT "      AI
    R PLANE ATTACK
    "
 40:BEEP 1,80,500:
    BEEP 1,80,100:
    BEEP 1,80,100:
    BEEP 1,65,100:
    BEEP 1,80,100:
    BEEP 1,100,100
 50:FOR I=0TO 6:
    NEXT I:BEEP 1,
    80,100:BEEP 1,
    75,100:FOR I=0
    TO 6:NEXT I:
    FOR I=0TO 2:
    BEEP 1,75,70:
    NEXT I
 60:FOR I=0TO 8:
    NEXT I:BEEP 1,
    80,500
 70:WAIT 100:PRINT
    "HI-SCORE ";H:
    CLS :BEEP 1:
    PRINT "by ";I$
    :BEEP 1
 80:"Z"CLS :WAIT 1
    00:CURSOR 10:
    PRINT "START":
    S=0:Z=5:X=10:
    BEEP 5
 90:I=0
100:WAIT 0:GPRINT
    C$(Z-1):CURSOR
    4:PRINT USING
    "###";X;:PRINT
    " (           )
    ";:PRINT USING
    "#####";S
110:CURSOR 3:
    GPRINT "080749
    211F001121510F
    ":GCURSOR 149:
    GPRINT "403868
    2F6A3840"
120:IF I<0THEN 290
130:IF I>5THEN 190
140:WAIT 1:GCURSOR
    A(I):PRINT " "
    ;:GPRINT A$(I)
    ;B$(I);:PRINT
    " "
150:A$=INKEY$ :IF
    A$="1"LET I=I-
    1:GOTO 170
160:I=I+1
170:IF A$="3"THEN
    210
180:GOTO 120
190:CURSOR 8:PRINT
    "************"
    :GOSUB 410:
    CURSOR 9:WAIT
    50:PRINT "BON?
      BON?":CLS :Z
    =Z-1:IF Z=0
    THEN 320
200:GOTO 90
210:FOR G=20TO 0
    STEP -1:BEEP 1
    ,G,50:NEXT G
220:IF I<3THEN 270
230:IF RND 8<>3
    THEN 270
240:S=S+100:X=X+4:
    BEEP 3,3,200:
    WAIT 50:CURSOR
    9:PRINT "----*
    *----"
250:IF S>900AND V=
    0AND Z<6LET Z=
    Z+1:BEEP 5:V=1
260:CURSOR 9:PRINT
    " MEICHUU  ":I
    =-1:GOTO 100
270:X=X-1:IF X=0
    CLS :WAIT 100:
    CURSOR 7:PRINT
    "TA MA GI RE "
    :GOTO 320
280:CURSOR 9:WAIT
    50:PRINT "  HA
    ZURE  ":CLS :I
    =I:GOTO 100
290:CURSOR 10:
    GPRINT "000030
    4824444824422C
    10041A24140800
    000000030C1011
    08040805020012
    2D41";
300:GPRINT "224432
    0C000040A3244
    44224C5020":IF
    RND 10<>4THEN
    290
310:GOTO 90
320:FOR T=1TO 10:
    BEEP RND 3,RND
    255,RND 200:
    NEXT T
330:CLS :WAIT 100:
    PRINT "
     GAME OVER":
    BEEP 2:PRINT "
    YOUR SCORE ";S
    :BEEP 2
340:IF S<=HTHEN 38
    0
350:IF S>HLET H=S:
    WAIT :INPUT "H
    igh NAME?:";I$
360:BEEP 1,70,500:
    BEEP 1,50,400:
    BEEP 1,50,150:
    BEEP 1,50,1200
370:BEEP 1,70,450:
    BEEP 1,45,400:
    BEEP 1,54,150:
    BEEP 1,51,1200
380:INPUT "      PL
    AY AGAIN (Y/?)
    :";A$
390:IF A$="Y"WAIT
    100:PRINT "
       MA DA YA RU
     NO":GOTO "Z"
400:WAIT 100:PRINT
    "         SA YO
     NA RA ":END
410:BEEP 1,245,150
    :BEEP 1,245,10
    0:BEEP 1,245,5
    0:BEEP 1,245,1
    50:BEEP 1,211,
    150:BEEP 1,220
    ,50
420:BEEP 1,220,100
    :BEEP 1,245,50
    :BEEP 1,245,10
    0:BEEP 1,255,5
    0:BEEP 1,245,2
    00:RETURN
430:DATA 68,"08080
    8080808080081
    C","141C080808
    080808080808",
    "000000000000
    0"
440:DATA 66,"08080
    81808080818080
    8081C","141C08
    0808180808818
    080808"
450:DATA "00000000
    406040"
460:DATA 63,"08080
    8081808080808l
    80808081C22","
    22221C08080818
    08080808180808
    0808"
470:DATA "40604000
    406040",61
480:DATA "08080808
    08380808080838
    080808081C22"
490:DATA "22221C08
    08080838080808
    08380808080808
    ","40605018506
    040",58
500:DATA "08080808
    08083808080808
    08380808080808
    5C22"
510:DATA "23225C08
    08080808380808
    08080838080808
    080808","40605
    018546644",53
520:DATA "08080808
    08080828782808
    08080808287828
    0808080808 5C22
    "
530:DATA "23225C08
    08080808287828
    08080808082878
    28080808080808
    08","446654185
    46644"
```

★友人は僕のPC－1250に勝手にパスワードを入れて分からなくした。名前出すぞ!!大野啓史!!(岐阜県本巣郡・小川慎一14才)……【影：ポケコンの乗っとりだ。では私も…サラサラッと。編：アンパンに名前書いてどうするの!!】

PC-2001用

NARIO BROTHERS

マロン



GAMING

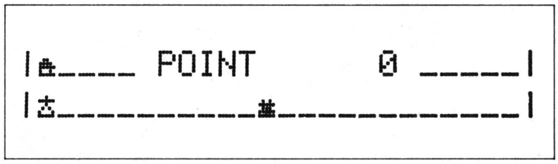
おなじみのゲームのようですが，この作品は２人では遊べません。キー操作は4で左，6で右，7で左上，9で右上，8でＪＵＭＰです。

キャラクタはつぎのとおりです。

カニ…下の段を歩いています。１匹しか出てきませんが，こいつを倒す方法はありません。

カメ…画面には２匹出てきます。ジャンプして倒してください。けることも忘れずに。脱皮はしませんので，あしからず。

ナリオは１人だけで，１人死んだらＧＡＭＥ　ＯＶＥＲです。カメを５匹やっつければ，面クリアです。



《写真１》実行画面

NARIO BROTHERSのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE 0,0,0
20 INPUT "DATA IN (YES OR NO) ";D$:IFD$="NO"THEN110
40 FORI=0TO29:READA$:POKE&HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXTI
50 DATA78,5C,5C,78,50
60 DATA48,5C,78,78,5C
70 DATA68,7C,78,7C,68
80 DATA50,78,5C,5C,78
90 DATA64,54,4E,54,64
100 DATA52,4A,47,4A,52
110 KA$=CHR$(&HE0):KK$=CHR$(&HE1):LC$=CHR$(&HE2)
120 KE$=CHR$(&HE3):HI$=CHR$(&HE4):HJ$=CHR$(&HE5)
130 FORI=0TO4:BEEP31,1:NEXTI
140 PRINT CHR$(12);
150 LOCATE 8:PRINT "NARIO BROTHERS":P=1:SC=0
160 K1$=KA$:K2$=KE$:K1=0:K2=23
170 H$=HI$:H=40:L=52:TA=0
180 PRINT CHR$(12);:LOCATE7:PRINT CHR$(124);:LOCATE32:PRINT CHR$(124);:LOCATE47:
PRINT CHR$(124);:LOCATE72:PRINT CHR$(124);
190 FORI=8TO12:LOCATEI:PRINT "_";:NEXTI
200 FORI=27TO31:LOCATEI:PRINT "_";:NEXTI
210 FORI=48TO71:LOCATEI:PRINT "_";:NEXTI
220 LOCATE15:PRINT"GAME START";:FORI=0TO50:NEXTI
230 LOCATE14:PRINT "POINT         ";
240 LOCATE20:PRINT USING"######";SC;
250 LOCATEH+8:PRINT H$;:LOCATEK1+8:PRINT K1$;:LOCATEK2+8:PRINT K2$;:LOCATEL+8:PR
INT LC$;
260 IFK1$=KA$ANDK1=HTHEN500
270 IFK2$=KE$ANDK2=HTHEN500
280 IFK1$=KK$ANDK1=HTHENTA=TA+1:BEEP31,1:K1=0:K1$=KA$:SC=SC+500
290 IFK2$=KK$ANDK2=HTHENTA=TA+1:BEEP31,1:K2=23:K2$=KE$:SC=SC+500
300 IFH$=HJ$ANDH=K1+40THENK1$=KK$:SC=SC+300
310 IFH$=HJ$ANDH=K2+40THENK2$=KK$:SC=SC+300
330 IFH=LTHEN500
340 IFTA>=5THENSC=SC/1000*P:P=P+1:BEEP31,1:BEEP 31,1:BEEP31,1:GOTO 160
345 H$=HI$
350 Q$=INKEY$:IFQ$="6"THENLOCATEH+8:PRINT "_";:H=H+1:IFH=24THENH=0ELSEIFH=64THEN
H=40ELSEIFH=5THENH=45
360 IFQ$="4"THENLOCATEH+8:PRINT "_";:H=H-1:IFH=-1THENH=23ELSEIFH=39THENH=63ELSEI
FH=18THENH=58
370 IFQ$="7"ANDH=45THENLOCATEH+8:PRINT "_";:H=4
380 IFQ$="9"ANDH=58THENLOCATEH+8:PRINT "_";:H=19
390 IFQ$="8"THENH$=HJ$
400 IFK1$=KA$ANDRND(1)>.5 THENLOCATEK1+8:PRINT "_";: K1=K1+1:IFK1=5THENK1=45ELSE
IFK1=64THENK1=0
410 IFK2$=KE$ AND RND(1)>.5 THENLOCATEK2+8:PRINT "_";:K2=K2-1:IFK2=18THENK2=58EL
SEIFK2=39THENK2=23
430 IFL>HANDH>=40THENLOCATEL+8:PRINT "_";:L=L-1ELSEIFL<HANDH>=40THENLOCATEL+8:PR
INT "_";:L=L+1
440 GOTO 240
500 LOCATEH+8:PRINT "*";:BEEP1,3:PRINT CHR$(12);"GAME OVER SCORE :";SC:GOTO 150
```


★ベーマガのプログラムを打ちこんで父上に見せたらほめられた！ハハ…。（宮城県泉市・**日下部　靖13才**）……
【**編**：お父さんは靖君が作ったと思ってたりして。**影**：今度は自分で作んなきゃ！**編**：影さんもほめればやるかな？】

MSXパソコン コンピューターゲーム の専門店が京都にOPEN!!

地方発送OK!!（但一部地域、送料を負担して頂きます）らくらくクレジット3回〜30回迄

MSXパソコン

	定価	現金特価	12回払	18回払
日立MBHI………	定価￥62,800	￥55,000	￥5,140	￥3,590
東芝HX10S………	〃 ￥55,800	￥48,000	￥4,480	￥3,140
〃 HX10D(64K)	〃 ￥65,800	￥56,000	￥5,230	￥3,660
ソニーHB55………	〃 ￥54,800	￥50,000	￥4,670	￥3,270
ナショナルCF2000	〃 ￥54,800	￥50,000	￥4,670	￥3,270
三洋MPC-10……	〃 ￥74,800	￥67,000	￥6,260	￥4,380
富士通FMX………	〃 ￥49,800	￥45,000	￥4,200	―――
ヤマハYIS303……	〃 ￥49,800	￥44,000	￥4,110	―――
ゼネラルPCT-50 PCK-50‥	〃 ￥146,500	￥128,000	￥11,950	￥8,360
ビクターHC6………	〃 ￥64,800	￥58,000	￥5,420	￥3,790

※その他ゲームソフト、データレコーダ、ジョイスティック、プリンタなど周辺機器も豊富に取り扱っております。お気軽にお問合わせ下さい（全商品特価販売中）

ゲームパソコン及TVゲーム

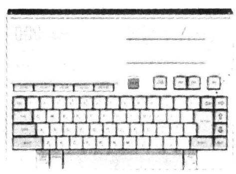
	定価	現金特価	12回払	18回払
セガSC3000H……	定価￥33,800	￥30,000	￥28,00	―――
バンダイRX78(ガンダム)	〃 ￥59,800	￥53,000	￥4,950	￥3,460
タカラM5…………	〃 ￥49,800	￥44,000	￥4,110	―――
ソードM5 Jr………	〃 ￥29,800	￥26,000	￥2,430	―――
セガSG1000………	〃 ￥15,000	￥13,500	￥―――	

オーディオ&ビデオ

	定価	現金特価	12回払	18回払
NEC VP1200……	〃 ￥140,000	￥119,000	￥11,100	￥7,770
シャープ（8時間）·	〃 ￥124,800	￥80,000	￥7,470	￥5,230
東芝（4時間30分）…	￥118,000			

MSX特選セット

日立純正セット



(本体)MBHI……………… ￥62,800
(テレビ)C14-B26………… ￥66,800
(データレコーダ)TRQ359‥ ￥12,800
(ジョイスティック)MPN-8001H ￥3,500
(ソフト2本)……………… ￥5,600

￥151,500
↓
特価￥128,000

東芝パソピア IQ セット

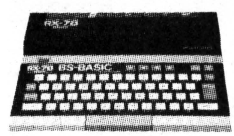


(本体)HX10S…………… ￥55,800
(データレコーダ)PAT280…… ￥12,800
(アンテナ切替器)HX-T300‥ ￥1,500
(ジョイスティック)HX-J400· ￥7,000
(ソフト2本)……………… ￥5,600

定価￥82,700
↓
特価65,000

ゲームパソコン特選セット

RX78（ガンダム）セット

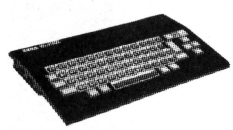


(本体)RX78…………… ￥59,800
(BASIC)BSBASIC……… ￥7,800
(ジョイステイック)………… ￥6,800
(ソフト)1本……………… ￥5,000

定価￥79,400
↓
特価￥65,000

セガSC3000Hセット

新製品



(本体)SC3000H………… ￥33,800
(BASIC)BASIC B………… ￥5,000
(ジョイスティック)SJ200…… ￥2,000
(ソフト)2本……………… ￥7,600

定価48,400
↓
特価41,000

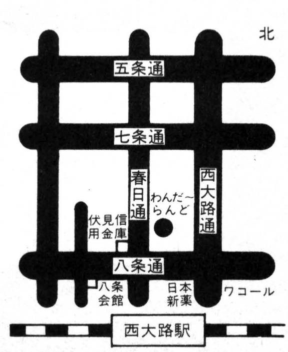
※ここに掲載した商品はほんの一例です。電話してどしどしお問合せ下さい。
尚、分割払は30回迄取り扱っております。初回金は端数処理の為、若干金額が多くなります。

只今、MSXパソコンをお買上げの方にブランクテープ3本、ソフトテープ1本を進呈中!

MSXパソコン
コンピューターゲーム **TEL(075)314-5182**

WONDERLAND
わんだーらんど

京都市下京区八条
春日通上ル



イメージをそのまま画面に

GIPY (A) 640×200ドット
GIPY (B) 640×400ドットをフル活用

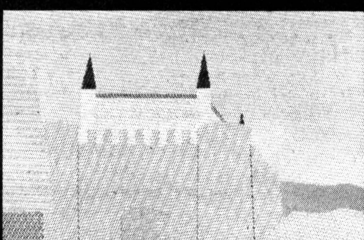
　なんと言ってもプログラムの自作こそが、マイコンを持った者の一番の醍醐味ですネ。特にグラフィックコマンドを勉強中のあなた、又ゲーム作家を自負するあなた、ディスプレー上の位置関係は、画面をにらんでいても、なかなかわからないでしょう。

そこで登場したのがこのジッピー君です！

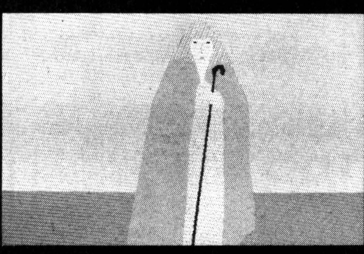
　ディスプレーに合せた特殊なます目は、コンピューターグラフィックの微細な１ドットごとに対応していますから、LINE, CIRCLE, PAINT, などグラフィックコマンドの重要な位置関係がジッピーによって、デジタルに目で確認することが出来るようになりました。
　トレーシングペーパーで作られたジッピーは、写真・イラストなどをトレースすることが出来ますから、絵心のない方にも、コンピューターグラフィックの世界をたのしんでいただけます。
　使用法はかんたんで、写真・イラストなどを下にしてエンピツなどで確認しながら別の紙にデータを取り、パソコンへ入力して下さい。紙面に描かれたのと同じ絵がディスプレーに表現出来ます。

オイデマセ
MELHEN WORLD

FM-7 テープ 3,500円



とにかく城の内へ入らなければ。



砂漠の中で逢った老人から
伝説の島の秘密を教えてもらう。

さて、あなたはだれを供に従えて行きますか。
ゲーム途中であなたが死ぬとBASICによる中間色の洪水にみまわれます。

新発売

GIPY (A)
GIPY (B)
30枚入 各 1,000円

GIPY (A)、GIPY (B)、
オイデマセMELHEN WORLDいずれも

全国パソコンショップでお求め下さい

手に入りにくい場合は送料（一部240円、二部350円、三部以上600円）を添え、品名・数量明記の上、郵便振替 東京 4－102528又は現金書留にてお送り下さい。

サンシュープログラムアーツ社
〒340 埼玉県草加市新里町８６５
電話０４８９(２５)２６３０



パソコンショップ様へ
下記代理店よりお取り寄せ下さい

誠光堂書籍㈱	03(292)8275
大江 ㈱	052(851)7251
㈱コーサカ	06(763)5801
㈱フタバ図書	082(264)1524
㈱メデア	092(474)9065

この広告には200ドット用の一部分が印刷されています。

XI・MZファン待望のワープロ 真打ち登場!!

その名も 簡漢 CAN CAN



（XI用の画面です）

- ■漢字ＲＯＭ不要
- ■フロッピーディスク不要
- ■オールマシン語による高速処理
- ■JIS第一水準の漢字・非漢字OK（注1）
- ■新聞紙面の漢字カバー率99％以上（注2）
- ■拡張Ｉ／Ｏボックス不要（注1）
- ■漢字プリンター 不要（注2）

簡漢の主な機能

●ひらがなモード
●カタカナモード
●英数字モード
●グラフィックモード
●カナ漢字変換モード
●画面ホーム
●改行
●カーソル移動

●自動スクロール
●リピート
●ブロック表示
●レイアウト表示
●水平タブ設定
●水平タブレーション
●特殊記号・単位表示
●JISコード入力（注1）

●外字登録
●外字呼出し
●短文登録
●短文呼出し
●任意文字数挿入（注3）
●任意文字数削除（注3）
●一行クリア
●ブロッククリア

●オールクリア
●枠組み
●枠組み自動補正
●アンダーライン
●アンダーライン自動補正
●文書ロード
●文書セーブ
●文書ベリファイ（注2）

●センターリング
●倍角文字印字
●印字文字間隔指定
●印字行間隔指定
●任意行間印字指定
●用紙サイズ指定（注1）
●自動紙送り指定（注1）
●印刷枚数指定（注1）

（注1）XI・XIcのみ　（注2）MZ-2000・2200のみ　（注3）MZ-2000・2200は一行（40文字）に固定

印字見本

CZ−80PKの印字見本

SHARPパソコンテレビX1シリーズ
日本語ワードプロセッサー 簡漢
機能も価格も二重マル。 9，800円

MZ−1P07の印字見本

SHARP MZ−2000・2200
日本語ワードプロセッサー 簡漢
気軽なワープロ！！ 9，800円

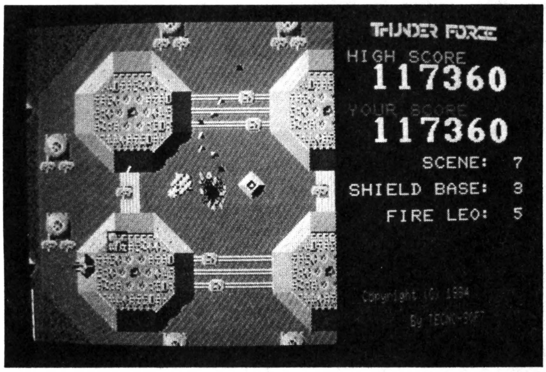
機器構成＆価格

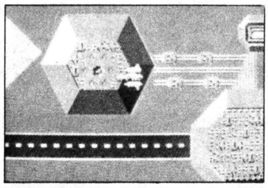
パーソナル コンピューター	プリンター	価格
XI 又は XIc （XIの場合はグラフィックRAMが必要です）	漢字プリンター CZ-80PK	9,800円 （わかりやすいマニュアル付）
MZ-2000 又はMZ-2200 （MZ-2000の場合はグラフィックRAM1・2・3が必要です）	ドットプリンター MZ-80P6又は MZ-1P07	

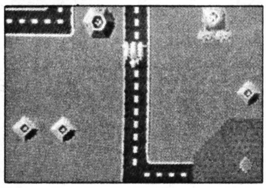
ソフト開発
総発売元
久留米マイコンセンター
〒830 福岡県久留米市通東町３−４
TEL（0942）39−2404

代理店募集中
●お気軽にお問合せ下さい。

※通信販売は機種名を明記の上、送料300円を加算し現金書留でお申し込み下さい。





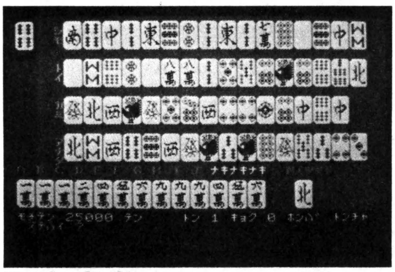


スクロールゲーム

サンダーフォース

X1・X1C（要G-RAM） 各￥4,800
PC-8801（PC-8801mkII）、FM-7

シールドに被い隠され、その姿を容易に現さないという敵本拠地「ダイラデイザー」。これを破壊すべく最新鋭爆撃宇宙艇「ファイアー・レオ」は小惑星敵基地上空を飛行していた。無数のエイリアン戦闘機と地上基地からの迎撃は激しくなるばかり。この敵基地をめぐり、美しい画面にくり広げられる激しい戦い。縦横にスクロールする画面、迫力ある臨場感があなたを未知の戦闘空域へ誘います。
（左画面写真はX1用です）

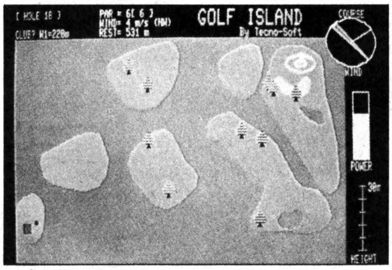


四人麻雀（テープ版）

完璧に本物と同じ！ 四人麻雀。リーチ、ポン、チー、裏ドラー発ありで東・南まわしの半荘ジメ。速いスピードと最高にきれいなグラフィック真剣勝負の醍醐味を充分味わって、キミも雀狂にならないか？
●PC-8801、8001MkII、6001MkII、FM-7、X1、MZ-2000
MZ-2200（dB-BASIC、G-RAM1、2、3）用 各￥4,000
●MZ-700用 ￥3,500
●PC-6001MkII、はオールマシン語その他はBASIC＋マシン語

スペシャル四人麻雀（ディスク版）

1枚で数機種に使えます。またカセット版よりバージョンアップされています。 各￥6,800
●5インチ2DD版 PC-9801F/E
●5インチ2D版 PC-9801(9801E)、PC-8801(8801MkII)
●8インチ2D版 PC-9801(9801F/E)、PC-8801(8801MkII)



ゴルフ・アイランド

超リアルな演出のグラフィックとサウンド。ディスプレイがそのままカントリークラブ。樹木、池、海、バンカー、風向、風速、様々な状況設定が君のゴルファーの腕を試す！
FM-7、PC-8801、8001MkII、6001MkII、X1（G-RAM）、MZ-2000（Hu-BASIC、G-RAM1、2、3） 各￥4,000
●拡張コース（1〜4）（18ホールまであります） 各￥2,000

好評発売中 各機種￥5,800

ゴルフアイランド・スペシャル

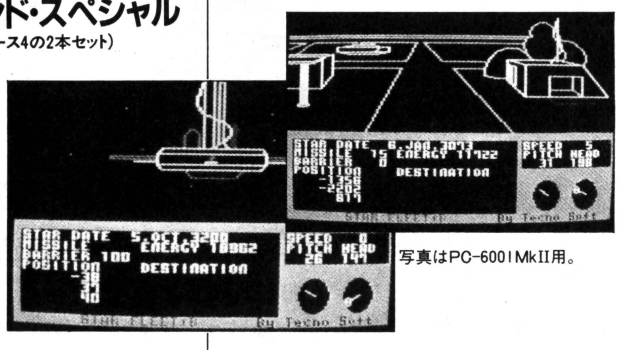
（ゴルフアイランド＋拡張コース4の2本セット）



君はもう体験したか？
3次元ならではのトリップ感。

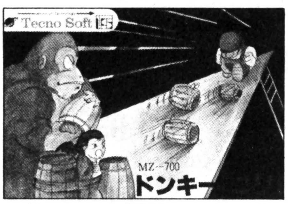
スターフリート/B

3次元宇宙空間で繰りひろげられる、驚異のシミュレーションゲーム。リアルな動き、要求される冷静な状況判断力、そして決断力、面白さがナミじゃない！
PC-8001MkII、8801、6001MkII、FM-7・8、X1（G-RAM）、MZ-2000（G-RAM1）用。
各￥4,500

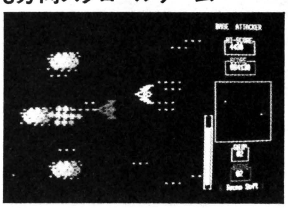


写真はPC-6001MkII用。

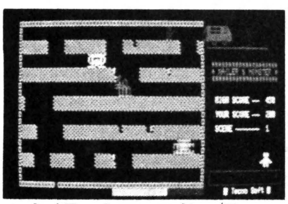
8方向スクロールゲーム



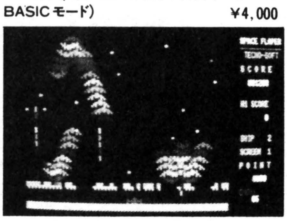
▲ドンキー・ゴリラ
彼女がゴリラに捕まった。何度助けに行っても、ゴリラは彼女を連れて逃げていく。面が進むにつれて難しくなり、5面をクリアするのは至難のワザ!? さあ、彼女を救い♡を目指して頑張ろう。
MZ-700/1200 各￥3,300



▲ベース・アタッカー/B
これまでのスクロールゲームと言えば、画面が上から下へ流れるだけ。しかしこの「ベース・アタッカー」は、上下左右、またナナメにもスクロールするぞ・・・。敵機の追撃をふり切って、敵要塞をみごと破壊できるかな。
PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード) ￥4,000



▲ネイラー&モンスター/B
ダイヤ鉱の4匹の怪物が襲ってくる。怪物を撃退し、ダイヤを運び出せ。ワープもできるぞ!!
何面までいけるかな?
PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード) ￥4,000



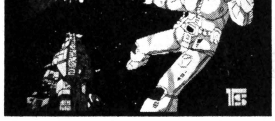
▲スペース・フラッパー/B
宇宙鳥は特殊な動きで迫ってくる。ビーム砲で撃退しよう。16面まであるよ。
PC-8001(8001MkII/8801/8801MkII N-BASICモード) ￥4,000

●お求めはお近くのマイコンショップか又は直接当社へ現金書留にてお求め下さい。

グラフィック・ツールセット

FM-7/8用2本セット
￥4,500

2種のグラフィック・ツールで、精密なグラフィック画面が、さらに簡単に描けるようになりました。



(1)ライン・エディター
●多機能エディターで思い通りの絵が簡単に描けます。
●8原色を同時に異った中間色に変換できます。
●作成した絵をCONNECT、PAINT、LINE、SYMBOL等
●BASICのテキストをデータとしてロードし、改めてエディトする逆変換機能もあります。

(2)パターン・エディター
●100×50ドットの大きさまでのパターンが作成可能。
●1ドット毎の色つけができます。
●エディト時に直線、円、塗りつぶし等もできます。
●作成したパターンはデータ文としてファイルに出力されます。

(株)テクノソフト AM10:00〜PM6:00日曜定休
〒857 長崎県佐世保市福石町4－14 ☎0956-33-5555

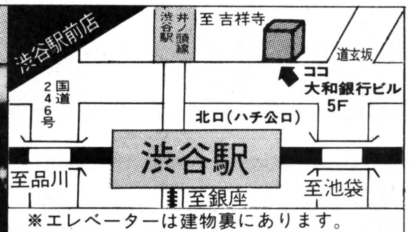
渋谷 ハチ公口 徒歩0分！

日本マイコン流通センター 中古マイコンショップ

渋谷駅前店 開店記念セール中！

☆ご来店高価下取・買取





※エレベーターは建物裏にあります。

- マイコン ●ワープロ
- パソコンデスク
- オフコン ●各社周辺機器

急募!!

業務拡張のため アルバイト・社員 (男・女)

格安 パソコンデスク 新品

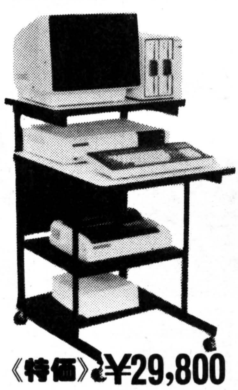
全機種対応

業務用として開発・設計

強度バツグン

移動自由(キャスター付)

PC-1



《特価》¥29,800

600(幅)×930(高さ)×740(横)

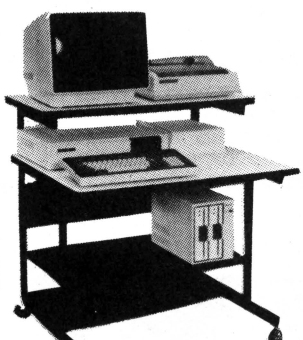
PC-2



《特価》¥42,000

1200(幅)×930(高さ)×740(横)

PC-3



《特価》¥36,000

900(幅)×930(高さ)×740(横)

■お申し込みは今すぐ電話か下記の申込書に記入の上、代金といっしょに現金書留にてお送り下さい。到着後、5日以内に商品をお届け致します。

●送り先／(株)日本マイコン流通センター

〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル5Fパソコンデスク係

●受付/午前10時⇨午後7時

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

☎03(463)4455 (ヨシココ)

キリトリ線

《パソコンデスク申込書》昭和　年　月　日 日本マイコン流通センター御中

ご購入機種(新品)			左記の商品を申し込みます。至急お送り下さい。 ㊞
品　名	特価価格	台数	フリガナ
(例) PC-2	¥42,000	1	氏　名
			フリガナ
			住　所(〒　　) ☎(　　)

気軽に使える、多機能パソコン。



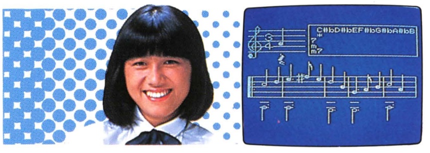
大きな文字で文書作成。
簡単操作の漢字ワープロ。



家計簿、献立、カロリー計算。
健康管理も、これで安心。



初心者からマニアまで、
システム拡張ができる、
内容豊富な本格パソコン。



英会話レッスン、音楽づくり、
グラフィックも、これで安心。



よく遊び、よく学ぶ。
豊富なソフトが先生です。



RX-78は本格パーソナル・コンピューター。高速3次元グラフィック、27色カラー・コーディネーションといった話題の機能を満載して59,800円というコスト・パフォーマンスを達成しました。拡張システムの将来性も、そして独自のノウハウで開発された高度なソフト群も魅力です。パソコンは手に入れた、その日から気軽に使いたい。RX-78なら、今までにないパソコン体験が期待できます。

PERSONAL COMPUTER
RX-78
GUNDAM

●本体標準価格 ¥59,800

■驚異の高速3次元グラフィックス
本格的なコンピューター・グラフィックスの世界を広げる、3次元映像機能。独自のオリジナルLSIで驚異の高速処理を実現。

■27色カラー・コーディネーション
1ドット単位で27色の色指定が可能。高度なグラフィック処理に欠かせないプライオリティ機能も備えています。

■待望の高水準漢字ワープロ機能
RX-78の実用性を飛躍的に広げる漢字ワープロ。JIS第一水準(3,418字)の漢字ROMを搭載。文字は、大きく見やすい10文字×8列の配列で表示されます。

■初心者からマニアまでBS-BASIC
スピーディーな処理能力、そしてドットごとに8色の色指定。しかも、3オクターブ、3重和音のプログラミングが可能です。RX-78の実力を示すメモリーは、余裕のRAM30Kバイト、ROM8Kバイト。

■シンセサイザー機能内蔵
「ミュージック・マスター」を使用すれば、画面上の5線譜に音符、休符などを指定して、思いのままに作曲が楽しめます。

■使いやすいオーバーレイ方式
キー操作を簡単にした、本体キーボードにのせる特殊シートのオーバーレイを開発。

株式会社バンダイ
フロンティア事業部H.E.D.課
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151(代)

BANDAI

●エレクトロニクス人材募集……ファイトある有能な方を求めます。お問い合わせは、人事部第2課へ☎(03)842-5151

■RX-78のお問合せは／バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741
■RX-78取扱代理店●北海道地区／㈱コンピューターランド北海道☎(011)222-1088●東北地区／明和電器産業㈱☎(0222)94-3221●関東・甲信越地区／㈱ニデコ☎(03)253-0761
●中部地区／大江㈱☎(052)851-7251●近畿・四国地区／近畿システムサービス㈱☎(06)644-6611●中国・九州地区／㈱ダイリン☎(06)967-6331



電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 特別定価350円(送料70円) 雑誌18361-5